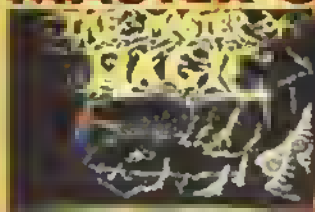


COMMODORE VILÁG • Nr. 51. • VI. évfolyam • 1994.12. • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

AGES OVER EUROPE
MASTER OF MAGIC (C64/PC)



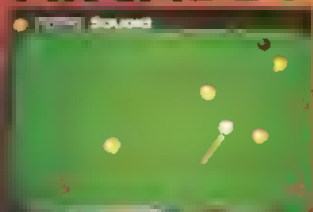
DARK SUN 2.



TIE FIGHTER



ARCADE POOL



LIFE AND DEATH II.



CRYSTAL KINGDOM DIZZY



Colonization

Rr. 51.

VI. évfolyam • 1994/12.

ISSN 0866-0808

Lap és Könyvkiadó Kft.

COM-WARE

©1994 • Ára: 169,-Ft



9 770866 080010

Commodore Világ

CoV Computer Világ

(Sz)ámítástechnikai magazin

Jövőre 16
oldallal színesebben
jelenik meg a
CoVBoy Posta
melléklete, a
Computer Világ



**Mi mindig a
képben vagyunk!**



**Te is megnyerheted a képen látható
486 DX konfigurációt
CD ROM-mal,
sztereo hangkártyával,
ha előfizetsz
a CoV 1995. évfolyamára.**

Commodore Világ

VI.évfolyam, 1994/12.szám
Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felölös kiadó: Rucz Lajos

Felölös kiadó: Rucz Lajos

Borító: Annonce demo (Amiga)

Összeállítások: En és a többiek

Belső grafika: Müller Mihály

NEWS rovat: Négvesi Károly (C64)

Elsősegély rovat: Molnár Zoltán (D01)

C64 felhasználó rovat: Kószó József (JOE)

Amiga felhasználó rovat: Tóth Csaba (CSXAI)

PC felhasználó rovat: Werner Zoltán (DADA)

Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)

Állandó munkatársak:

Bors Gábor (Bory)

Homoki Péter (HAPI)

Sitku Tibor (TIBSOFT)

Külső munkatársak:

Egless Dániel (DINO)

Hanula Zoltán (HANCU)

Holvágner Attila (HATI)

Paksi Gábor (Ggub)

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI. Vásárhelyi P.u.8

Postacím: Com-Ware Kft. 1CoV1

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!

Banksám: Ido na ly levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használni, ha postahivatásban kérsz részszin csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelés újságot, Évkönyvet vagy egyéb papírszert. Ez esetben azt a címet kell beírni a "pénzügyi csekk" rovatba: OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk középső szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjtok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adod fel!). Természetesen célszerűbb az újságtól kivágható sárga csekket használni!

Térjesztő: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkezelési Rt.), a HIRKER Rt., és a régi onális térszolgáltatások az ország egész területén megtalálható hírlapátviteli szakszolgálatokban és pavilonokban, valamint:

ACOMP Kft., (címek ld. hátul)

SPÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp.

Ki. Etele u. 68.

Műszaki Könyvtár, Budapest, VI. László

Ferenc tér 9.

Szűcs Software, Budapest, VIII. Somogyi Béla

út 8. U3.

ALKU Kft., Székesfehérvár, József A.u.25.

8000

MEGAPEX Kft., Szekszárd, Gyöngyös.

Szt. Bertalan u. 2.

CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25.

KORALL Kft., Tatabánya, Vörösmarty u. 44/A.

QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapo u.

15.

BIT-STOP BT., Kesztemény, Rákóczi u. 2.

TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.

COMPUTER SysTeam Kft., Mohács,

Vörösmarty u. 14/A.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi

u.41.

RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél Zala Ártúr

ISSN 0866-0808 — Párizs Nyomda Rt.

Felölös vezető: Dobrádi Olivér

A CoV 52. száma '95. január
második felében jelenik meg

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyébek...	1
Épp ez jutott eszünkbe...	2
NEWS (C64, Amiga, PC)	3
Crystal Kingdom Dizzy (C64, Amiga)	7
Oil Imperium (C64, Amiga)	8
Master of Magic (C64, Amiga)	9
Master of Magic (PC)	10
Arcade Pool (Amiga)	12
TIE FIGHTER (PC)	13
Life & Death II. (PC)	15
QARK SUN 2. (PC)	17
Elsősegély (C64, Amiga, PC)	24
Hirdetések	25
Plus/4 sarok	29
Cinemaster V1.0	29
Aces Over Europa (Amiga, PC)	30
COLONIZATION (Amiga, PC)	32
C64 felhasználói rovat	37
FLD Scroll	37
Grafikus Sinus Scroll	38
Amiga felhasználói rovat	39
Settlers Editor 1.rész	39
PC felhasználói rovat	42
Debugvédelem	42
Tömbítési algoritmusok	43
Egy kis trükk VGA-ra (CIE-KILL)	43
Creative AWE-32	44
Hangtömbítés	45
CoVboy Posta	47

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Kiss Sándor, Bicske (Nr.9400101031)
Mezei Csaba, Marcali (Nr.940010445)
Szommer Gábor, Pécs (Nr.940011095)

Hefkó Ferenc, Bp. IX. (Nr.940020063)
Ress Sándor, Bp. IX. (Nr.940020100)

Gratulálunk! Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Jelen sorok írásakor még egyben vagyunk. Ja, hogy miért? Mert már ország világ arról beszél, hogy a PC-X-eket kihívtak bennünket, meg a többieket ünni puff-puff-ra a Wizard's-ba. Ezzel a fenomenális alkalommal még nem került sor, de állítólag az eseményt követően sokáig fogjuk kiheverni a vereségünket. Hóáát? majd meglátjuk.

A legnehezebb dolog mindig belevetést írni, főleg akkor, amikor egy olyan számhoz kell csatolni valamit, ami egy korszakot zárt le. Igen, igen, bátor kalandor. Te, aki baltát—adót kezemből... bocsánat, az egy másik szót. Szóval te, aki kezdetben tartod a Commodore Világ legújabb és egyben utolsó számát (ne vedd meg, ez csak a látszat), egy értékes darabbal lettél gazdagabb. Értékes, mert nem hiányozhat a sorozatból. Értékes, mert van benne legalább 4 oldal CoVboy Posta. És legképebb azért értékes, mert amiért ma kiad valaki 169,- Ft-ot az csak értékes lehet (látod, hogy megérte volna még tavaly előfizetni? Seba, ez a lehetőség idén is adott.)

Ünnepi számunk az előzőhöz hasonlóan a szokásosnál vastagabbra sikerült. Lohot, hogy az olvashatóság halálát a PC felhasználói rovatban már alulról súroljuk, és ezért mindenképp elmozdítottuk, de nehéz dolgunk van, amikor egy adott anyagot mindenképp le akarunk nyomni, és határt szab a rendelkezésre álló oldalszám. Elmonda-

nánk, hogy normál betűmérettel (pl. amilyentől fogókéknél használni szokás) ez a számunk úgy 110 oldalas lett volna, és ez esetben lehet, hogy hónapokig tartott volna ki (az Évkönyv már nyomdában volt, amikor ezeket a sorokat írtuk), s természetesen 110 oldalattól még a Getto is jól lakna. Így tehát marad az olvasószeműveg vagy a grandmothei lake (CoV torni, —> nagytő). 3 optia2 felett más lapokat tudunk ajánlani: ... lez lett volna a reklám helye).

Aktuális kérdés, mi van ebben a számban? A rágógumit leszámítva a szokásos. A kalózkodással foglalkozó sorozatunk most helyhiány miatt kimaradt, meg mi is megvárjuk, mit mondanak az illetékesek a Computer Karácsonyon tartandó lórumon. A NEWS ismétlődő új formájában megfelel az elvárásoknak. C64-re egyre nehezebb használható témát találnunk, így várunk ötleteket a jövő évi vonatkozóan, mely játékokhoz várunk leírásokat. PC-re a tavalyi Karácsonyi bővített számhoz hasonlóan most is kiválogattunk azokat a játékokat, amelyek mostanában nagyon népszerűek. A Plus/4 sarok egy felhasználói program leírásával búcsúzik. A CoV Évkönyv'95-ből helyhiány miatt kimaradt Amigás Settlers Editort 2 részben közöljük most és a következő CoV-ban. A PC felhasználói rovatban ismét olyan tutinokat találtok, amelyek eddig hazai irodalmakban nem voltak lelhetőek. No, és az újítás. A CoVboy Posta ezúttal színes bevezetővel jelentkezik.

PC-s játékok

A könyv első kötete a *ComputerBooks Kft.* gondozásában jelent meg 1992-ben. Teljesen elfogyott, utánpótlásról a kiadó nem tervez.

PC-s játékok 2.

A könyv ismét kapható. Fogyasztói ára: 599,- Ft, előfizetéssel 499,- Ft.

PC-s játékok 3.

Terveink szerint tavasszal fog megjelenni, úgy április első felében. Az újságban időben fogunk szólni róla.

Számítógépes tippek és trükkök Lexikonja

Még kapható! Egyedülálló kötet a hazai számítógépes könyv-kínálatban. Több ezer apró ötlet, cheat, POKE, tipp, kód stb. betűrendben C64-re, Amigára, PC-re és konzolokra (Sega Master System, Sega Game Gear, Nintendo, Super Nintendo, Atari Lynx, PC Engine) hogy csak a legfontosabbakat említsük. Fogyasztói ára: 699,- Ft, előfizetéssel 599,- Ft.

CoV Évkönyv '95

Micsoda meglepő fordulat. A címe *Computer Világ Évkönyv '95* lett (Nem ész? DADA). A könyv ára a boltokban

598,- Ft, akik az újságba befűzött csekken rendelik meg a könyvet, 100,- Ft kedvezményt kapnak. Nekik csak 498,- Ft-ot kell fizetniük. További 100,- Ft kedvezményt biztosítunk azoknak, akik a '93/94-es és a '95-ös Évkönyvet együtt rendelik meg. Nekik 1.047 helyett 847,- Ft-ot kell fizetni. Ezzel egyidejűleg megszűnik a '92-es és '93/94-es Évkönyvek együttes megrendelési kedvezménye, a továbbiakban a '92-es Évkönyv 398,- Ft helyett 298,- Ft-ért, a '93/94-es Évkönyv pedig 449,- Ft helyett változatlanul 398,- Ft-ért rendelhető meg.

CoV Archive Disk

PAUSE van a dologban, tovább ígődünk a dologon.

A CoV 1995. évi előfizetése

Ismét eltelt egy év, és megint meghirdethetjük már hagyományossá vált előfizetési akeionkat.

Mindenekelőtt megragadjuk az alkalmat, hogy köszönetet mondjunk annak a mintegy 2 ezer olvasónknak, akik bizalmat fektettek belénk, és előfizettek a CoV 1994 évi számaira. Ők — ahogy az az előző évek során is volt — most sem jártak rosszul, még azok is megkapták az előző jubileumi és a mostani bővített ünnepi számunkat, akik 99 Ft-ért fizettek elő a lapra. A bizalom tehát kölcsönös volt.

Már tavaly is kitértünk arra a tényre, hogy nincs lehetőségünk személyre szóló külön kívánságok teljesítésére, vagyis nem tervezzük az előfizetett példányok ajánlott küldeményként való postázását, sem a belül befelt buborékos borítékok felhasználását, hiszen akkor nem nagyon tudnánk kedvezőbb árat ajánlani a fogyasztói áránál.

Mit ajánl a CoV 1995-re? Nos az, hogy a *Commodore Világból* —> *Computer Világ* lesz ez eszupán technikai jellegű dolog. Nem új lappal jövünk ki a piacra, ezt is jelezzük azzal, hogy a sorszámozás és az évfolyam számozás megmarad, tehát januárban jelenik meg a CoV 52. Szeretnénk megnyugtatni a Commodore tulajdonosokat, hogy nem leszünk csak PC-s lap, továbbra is megmaradnak a már jól ismert rovatok, a Plus/4 kivételével. A Plus/4-es csillaga leáldozott, ezt a tényt el kell fogadni. Továbbra is lesz (talán) 64 és Amiga news a PC news mellett, már ha lesz miről írni. Ezt *ChX* fogja elkövetni. Lesznek leírások C64-re és Amigára is, nem csak PC-re. Itt szeretnénk egy fontos bejelentést is tenni, hosszú hallgatás után ismét visszatért a játékleírások színpadára CoVboy, oly nagy alkotások mestere, mint pl. *Monkey Island I.*, *Fish* hogy csak egy-kettőt említsünk, ezúttal a *Colonization* rejtelmeibe kalauzol el bennünket. Az Elősegély is változatlan formában folytatódik. Az egyedüli változás ami egy kicsit a PC felé billenti a mérleget, az a felhasználói információk terén várható. Külön rovatot szentelünk pl. a hang-

kártyáknak, külön a video-kártyáknak, lesz egy alapozó PC assembly tanfolyam a C64 eoder szemével, s persze lesz programozástechnika is. Az új stáb most áll össze, a PC felhasználói témában megjelenő cikkek remélhetőleg hónapról-hónapra azt a szakmai szintet logják nyújtani, ami megfelel az olvasók és a kor elvárásainak. A 64 felhasználói rovatot továbbra is *JOE*, az Amiga felh. rovatot pedig *CS/KA* vezeti. Rovatot indítunk a *Microsoft Home* sorozat egyes részeinek bemutatására. No és persze majd elfelejtettük, az egésze a fűszert *Getto* fogja részörni, ha nem is minden alkalommal, de lesz képregény, viszont minden hónapban lesz CoVboy posta is 1995-ben. A küllemről: Javítottunk a minőségre, de ezt nem úgy kívánjuk bevezetni, hogy a belülről kerülő színes oldalakat telenyomjuk mindenféle csicsával, így rontva az olvashatóságot. Reméljük sikerül megtalálni az összhangot a szebb kültel és a tömény információközlés között.

Minden kertetelés nélkül, az 1995 évi előfizetési díj:

1.908,- Ft

Ennyi szerepel az egyik csekken is. Ez ismét több, mint tavaly volt, mielőtt bárki elővenne egy számológépet, eláruljuk, hogy pontosan 159,- Ft-ra jön ki 1 szám. Ha nem akard meghallgatni az érveléseinket, akkor máris kivághatod a csekket és elmehetsz a postára, vagy egy OTP-be, mert ha ezt csak december 28-án teszed meg, könnyen lehet, hogy később kapod meg a januári számot.

Az érvelések:

- 1995. januártól újabb kedves kis szeretetsomaggal lep meg minket a Hírlepterjesztést végző HIRKER Rt., valamint NH Rt. Elküldték jövő évi ajánlatukat melyből az derült ki, hogy az eddigi fix sávós terjesztői jutalékrendszert átdolgozták. Az új rendszer példányszámfüggő, és az a lényege, hogy azok járnak jövőre a legrosszabbul, akiknek az eladott példányszámuk országos szinten nem éri el a kb. 20 ezret. Az alap jutalék ez esetben 45 %. A legjobb

jutalék azokra a lapokra jár, amelyből 150 ezer elme egy igazgatóságként. Ott csak 30 %-ot vesznek le a fogy. árból. Nos ehhez még hozzájön a remittenda kezelési díj (2 %), vidékre a szállítási költség (4 %). Az ÁFA-t is emelik januártól, csak még senki sem tudja 10 %-ról mennyire. A 70 %-os energia ár-emelés begyűri mind a papírlapok, mind a nyomdai műveletek terén... és folytathatnánk. Szóval ezt az iradatlan terjesztői jutalékot csak úgy tudjuk ellensúlyozni, ha postai szinten jelentős áremelést hajtunk végre. A lap 1995 évi végleges fogyasztói ára még nem alakult ki, de szerintünk legalább 40 Ft differencia lesz az előfizetési ár és a fogyasztói ár között, tehát éves szinten ismét mintegy 500 Ft megspórolható.

- Lehetőség van a fél éves és az éves előfizetésre is, de a kedvezmény mértéke is csökken, a fél éves előfizetési díj: 1.014,- Ft, a negyed éves pedig 507,- Ft.

TRATTATTATTATAM!!!

Ismét lesz örült sorsolás, az előfizetők között. A nyereménytárgyakat a MIXIM Kft. ajánlotta fel (lásd a borító belső oldalán).

Az 1995 évre teljes évre előfizetők között egy 486-os Multimédia PC számítógépkonfigurációt sorsolunk ki, benne CD-ROM-mal és hangkártyával. Ezen túl az összes előfizető között kisorsolásra kerülnek további nyereménytárgyak:

1 db. Panasonic CD ROM meghajtó
1 db. 16 bites S8 Pro kompatibilis hangkártya

valamint joystickok, mágneslemezek... A sorsolásra kb. márciusban fog sor kerülni a MIXIM Kft. üzletében, s a nyeremények átvételére is itt lesz lehetőség. A sorsolás időpontjáról később szólnunk.

Most már mehetsz feladni a csekket, csak egyről ne feledkezz meg. Ha van azonosítószám, azt írd rá teljes éves előfizetésnél a csekk hátoldalára, rövidebb előfizetés esetén a csekk középső szelvényének felső részére, az összeg rendeltetése mellé. Köszönjük!



Ezentúl a PC News Iámában igyekezni fogok a hivatalosan kiadott időpontokat összegyűjteni és megírni...

PC adventure/RPG

- Az *SSI* a megszokott (?) minőséget szállítja az *Alien Logle* képében. Erősen a *Quest For Glory*-ra emlékeztető játék ez. Nov. 1 a CD és Nov. 15 a floppys verzió megjelenésének ideje.
- A *Stonekeep* már rattentő régen készül az *Interplay* műhelyében. Feltehetően a *Bard's Tale* igazi örökösévé válik. A játék stílusa elsősorban az *Arena*-ra emlékeztet, de az akció lullisere. A szörnyeket digitalizáltak vagy előre renderelték így gyorsabb lesz annál — ami kell is! Nov. 21-re jelezték a megjelenését.
- A *Hall* egy adventure-areade játék egy cyber világban. Pompás grafikával rendeztet meg minket a *Take 2/Gametek* csapat. (CD)
- Egy fontos hír: a múlt évben az *SSI* által elvesztett hivatalos AO&D jogokat az *Interplay* vette meg. A *Northstar Studios* már készíti is a nekik az új játékok *PC*-re. Szintén tervbe van véve egy, a *Planescape* világában játszódó stratégiai game.

PC szimuláció/sport

- A *Chuck's Yeager Air Combat* frón új szimulátorral kedveskednek: *U.S. Navy Fighter*. Hát igen, így kellene kinéznie minden szimulátornak. Mellesleg korábban *Carrier Wing* néven vértük.
- A *Sub Battle Simulator II*, egy tenger-alattjáró szim. Windows és Macintosh alá. Az első rész méltó folytatása, bár a grafika javult egy kicsit — viszont Windows-os voltából következően igen lassú.
- A *Microprose* november 30-n adja ki az 1942: *Pacific Air War* játékot a *Gold CD*-t CD-re és egy *Scenario*-t lemezre.
- Egy "szép" kosárlabda szimulátor érkezik: 3 points basketball. Hát ez annyira ronda, hogy az már meglepetés. (Gyorsan a naptárra, majd a gépre néztem, hogy egy SVGA PC-n 1994-ben EZ fut...)
- Bezzog a másik kosárlabda szim. amit láttam az valami: *Bethesda: Road To the Final Four II*. Kemény 85% feletti értékeléseket kapott odakint. Hát, van is mire. Jó minőségű zene, grafika...

PC stratégia

- Az *Avalon Hill* két játékkal is kedveskedik: *5th Fleet* és *Stalingrad*.
- A *SimCity*-ből sose elég! Most jön CD-n is. Szokás szerint fogták a régi játékok és rátettek egy halom videoklipet. Teljességgel ugyanaz mint az eredeti, szóval annak ajánlhatom aki még nem játszott az eredetivel.
- A *GOP* cég *Greatest Fleet* programja sem csatlódás, a cég *The Lost Admiral* és a *Conquered Kingdom* játékaival hasonlóan kiváló minőséget képvisel. Elvezet mind egy, mind két játékos üzemmódban.
- A *New World Computing* a *Might & Magic* sorozat után egy *Sim*-szerű játékkal jön: *Heroes Of Might And Magic*.

PC arcade/akció/logikai

- A *Rocket Science Games* cégtől rendkívül nagyszámú játékról érkezett híradás. Igazság szerint én soha nem hallottam róluk. A fő probléma az, hogy a cég játékaival a screenshotok (meg az MPEG movie-k) nagyon szépek, de valójában nem tudhatjuk mi lesz belőle mivel szöveges információk nagyon kevés van. (Például a *Rise Of The Robots*-t sokan szídják, viszont a screenshotok szépek voltak) Gyanús, hogy mind amolyan pip-puf lesz, ezért igyekszem nem megírtatni a news-t.

- Az egyik ilyen a *Flying Aces*. Ez valami első világháborús repeszimnek néz ki, de nem muszáj lünni a látszatnak (de lehet).
- Szintén *Rocket* gém a *Cadillacs & Dines*. Ez tényleg arcade játéknak ígérkezik.

- E hónapra sok cyber akció jutott. Az egyik a *Cyberwar*. Erről annyit lehet tudni hogy a grafikája nagyon szép lesz.
- A *Zephyr* is egy *DOOM* klón lesz...
- És a *Rise Of The Triads* is! Csak az már megröbbölje felülmúlni — 11 játékos network, meg még több vér. Hát gyilkolós hajlamú egyedeknek nem lesz rossz. A másik, szintén *Apogee DOOM* klón game a *Shadow Warrior* lesz. Hát ez csak sokára lesz...
- A *Cubix* egy logikai játék: van egy négyzetű háló, felváltva húzunk ha egy-egy négyzetűt oldalt, aki egy négyzet utolsó oldalát is bekeríti az kap egy pontot. Sajna nem a legizgalmasabb egy idő után...
- Egy "kieszt" lökött autós arcade: *Wacky Wheels*. A legnagyobb baromság ami valaha is kerékre került. Mindenestre vitán felül a legjobb autós arcade ami valaha is volt. Hát igen az *Apogee* azért nagy név.
- Doom* paródia a látóhatáron! *Woodruff And the Schnibble of Azimuth*.
- Egy nagyon különös játék a látóhatáron: *Cyberia*. Ez is cyber akció-kaland mint oly sok más, de a grafikája a játéknak az új korszakot nyithat. A *Xatrix* cég a következő tiúkkot csinálta: A *Silicon Graphics Indigo*-n 1280x1024 felbontásban 32 bites színekkel lerendezett képekből álló 30 fps sebességű klippeket (inég mindig az SGI-n) és ezeket letárolja. Utána különböző tiúkkokkal leksisinyitk 320x200-ra és ezután ezeket a konzeveket má egy meglepően kis teljesítményű gép, egy 386DX 4MB RAM-mal akár le tudja játszani. A játék stílusa végül a *Dragon's Lair*-re emlékeztet, de a grafika egészen egyszerűen liheztelen. Karácsonyra már valószínűleg jön a CD; most éppen a 25 giga-byte-nyi konzervekből igyekeznek egy CD-re valóit összeszedni...

PC egyéb

- Egy különleges, igazi karácsonyi hír: *VFX-1*, egy *Virtual Reality* eszköz \$1000 alatt. (Ez kb. két nagyságrenddel kevesebb mint eddig volt) Még mindig picit drága, de már elérhető árú. A cucc két Epson LCD eynyöt tartalmaz. Ezeket egy 16 bites precíz vezérlő. Az igazi szépség az hogy a hang (micsoda ötlet!) Gravis Ultrasound-t is támogat — a GUS mindig is támogatott 3D-t. És mi mást adnának hozzá mint az elmúlt idők legnagyobb sikerét: *DOOM*.

Microsoft hírek

- A *WinToon* egy grálikus eszköz amivel fel lehet gyorsítani a *Video for Windows* animációk lejátszását. Szintén képes tesztöleges képeket kiemelni egy animációból és egy háttérre applikálni.
- A *Win 95*-nek része lesz az *Autoplay*, ami lehetővé teszi, hogy — egy megfelelően előkészített — CD-t betéve rögtön elinduljon a rajta lévő program. Egy *AUTORUN.INF* nevű filót kell ehhez elhelyezni a CD-n.

- A *Microsoft Publisher*-hez kadtak egy *Design Pack*-et. Rengeteg clip-art, még 10 TrueType font.

PC nyüzök nyüza

- És legvégül minden nyüzök nyüza: *Goblins 4!* (Ettől a hírtől exitáltam erre az övre. Jövőre folytatjuk!)

Amiga NEWS

Azt hiszem, hogy a teljesség igénye nélkül, ömlesztve fogjuk leírni, hogy Amigára milyen programok fognak mostanában megjelenni. Az igazán jó game-ekkel kezdjük, majd a következő szám News részében folytatjuk. Tehát lesz:

Lesz a *21st Century*-től *Pinball Illusions*, a *Blue Byte*-től *Battle Isle 2*, a *Codemasters*-től *Micio Machines 2*, az *Electronic Arts*-től *Fifa Int. Soccer*, *Syndicate 2*, az *Empire*-től *Dream Web*, *Cyberspace*, a *Gametek*-től *Frontier: First Encounters*, *Star Crusaders*, a *Grenlin*-től *Premier Manager 3*, *Top Gear 2*, *Little Divil*, kedvenc *Impressions*-unktól *Lords Of The Realm*, *Front Lines*, az *Interplay*-től *Oungeon Master 2*, a *Max Design*-től ha valaki emlékszik az első részre, annak itt a *Whale's Voyage 2* lesz *Dei Clou* — *The Clou Data-Disk*, és *Oldtime*.

Nincs még vége, mert a *Microprose* piacra dobja a *Fields Of Glory*-t, vagyis már meg-tette, és egy idő után a *Subway 2050*-nel és a *Colonization*-nel is büszkélkedhetünk. A *Mindscape*-től *Space Academy*, *Alien Olympics*, *Megarace* a kínálat, de nem hiányozhat Amigáról a *Sim City 2000* sem. Gondolom mindenki már nagyon várja a *Mirage*-től a *Rise Of The Robots*-t, amely miatt több napig lesz bekapcsolva nagyon sok gép. Az *Ocean* már épp ideje, hogy elkészítse a *Jungle Strike*-ot, mert mielőtt ne, de itt lesz még tiúlk a *Mighty Max*, *T.F.X.*, és az *Inferno*. A *Psygnosis* a G2-vel egy lundungeonba invitál minket, és kapunk tiúlk még *Magician's Castle*-t és a *Lemmings*-hez új pályákat. A *Renegade*-től egy normális program lesz, ami említésre méltó, az a *Sensible World Of Soccer*. Egy "ismeretlen" programozócsapat, a *Sales Curve Int.* jövőből mi is játszhatunk majd a *Cyberwar*-ral. A *Team 17*-től már napvilágot látott az *Alien Breed* következő epizódja, a *Tower Assault*, és egy folytatás, a *Super Stardust*. A *Virgin* is kitesz majd magáért, mivel számíthatunk az *Aladdin*-ra, az *Oveilord*-ra, a *Cannonfodder 2*-re, és a *Lion King*-re.

Aztán várható még a *DAS SCHWARZE AUGÉ 2* is, mely remélem kijön *Blade of Oestiny 2* néven is. Hogy miért? Mert az utóbbi legalább angol és nem német.

C64 NEWS

- Volt jobb!... mondhatnánk, illetve mondhatjuk is a *Twice Effect* *TitBit 2*-je láttán. A cím egy akciónak számít, de csak lövöldözésre sikeredett játékot takar. Ha az első rész meg is jelent hazánkban valaha, nem sok vizet zavarhatott, főleg, ha a szokásos módon még ennél a második verziónál is gyengébb volt. Az ötlettel szintén találkozhattunk már máshol: egyképernyős létére, igen-csak elnagyolt a kivitelezés, ahol 2-3 szinten ugrálva kell lelőzörozni a roppant 'evil' (mint Csika) UFO-kat.

- **Alf Nygve** a CoV állandó vendége és tiszteltbeli marhája csókoltassa a nemkavésbé tisztelt olvasókat, a lejtetteb világ észak-nyugati (átjárós) feléből. Mivel ke-
reken egy hónap telt el legutóbb megje-
lent aktuális 'sutomáp'-ja óta, a jubileum
alkalmából egy készülő sorozat első da-
rabjával lepte meg rajongóit. Címe: **Archetype**. Mint az alnevezésből
kiasszociálható (Szegény Kazinczy, nyu-
godj békében!) ösebertipusú lőhőssel
van dolgunk. S mint ilyen, a változatos-
ság kedvéért mellőzhetjük a golyószóró-
kat és a géppuskát, (sőt gépgörgőt is)
helyette lándzsát a téma. Na, gyilkosra
magyar!
- **Hogy ki adta elő a Racing Manager** című
játékot, az valószínűleg már soha nem
fog kiderülni, az viszont biztos, hogy so-
kak számára kallames szórakozást nyúj-
tat a stuff. Egy időben a 8 biteso le-
jlesztők sokat kísérleteztek a grafikával,
illetve animációval kombinált menedzser-
programokkal, de a megfelelő össze-
hangolás csak nagy nehézségek árán si-
került — ha sikerült egyáltalán. Ráadásul
az ilyen fejlesztés évekig is elhúzódha-
zott. Az utóbbi másfél-két évben ezért
sokkal inkább a 'képtelen', azaz animá-
ció nélküli budget-játékok kerültek lorga-
lomba. Eddig volt már snooker, foel
dögivel, most itt egy autóverseny. Ha
már a szépségében nem gyönyörködhe-
tünk, legalább élvezzük. Bank, szponzor,
minden van, Mi kell még? Máj kell,
Sumáker!
- **A Coco Products** épp most rukkolt ki
Snake Attack című kigyóvívó játéká-
val, amikor a **Super Nibbly** minden e té-
mában lehetséges babért, bort, búzát,
ásót kapát learattott. Pedig — ha az
előbb említettet nem ismerjük —, akár
elég kőlnak is tekinthetnénk. De
ismerjük...
- **Mérgező — Angry Ninja** a címe a **Senator**
Scratch nevű cég talán első, de reméljük
utolsó termékének, mely kivitelezésére
tekintettel inkább a 'mérgezett' titulusa
lenne méltó. Elrettentő szemléletűként
képzelték el a ma már világszámmak te-
kinthető **Last Ninja**-t basic-ben meglrva,
és még azt is egy kissé (nagyon) elna-
gyolva. Képzeltettek az eredmény...
Több mint 400 blokk katasztrófa. Hát ez
katasztrófa...
- Volt már **Malom**, nomrég lett **Muhle** és
most itt a **Mill**, azaz **Mill Mania**. Változa-
tok egy témára, azaz a **Malom** nevű **Don**
Dujjote-től és **Dandiégórtól** mentes
logikai táblás játékra. Aki ismeri, az
élvezni fogja, aki nem, az hülyén halhat
meg, úgyhogy hamar szerezza be.
Egyébként az alkotók magyarok, tehát a
jogtisztaságja nem árt vizgázni.
Reszkess pirote(s) (csak a film kedvéért)!
- **Kalandorok**, kik a múlt hónap óta kivá-
gezték a **Dylan Dog — The Full Moon**
Night-ot, örvendeztek, mert itt a követke-
ző szöveges grafikus kalandjáték. Ter-
mészetesen megint angolul... Lassan
nyelvvizsgára is jelentkezhetnek. Ehhez
már csak a most megjelent — se nem
utcai, se nem bombázó —, hanem
marshóli fighterrel kell helytállnotok az
elképesztő kalandok során. A cím ennek
megfelelően **Fighter of the Mars**. Ha rám
hallgattok, az időben először jobbra for-
dultok, azután balra fordultok, azután
mög...
- Ha az előbb mégsem aia loidultatok
ameiio gondoltam, akkor következő lela-
datként itt van még a **Logyk Software**
szintén szöveges szintén angolnyelvű
szintén kalandjátéka (a grafikus a
kakukktójas — most akkor nem Getto-
nak hívják?), mely a rendkívül talányos,
és még inkább leírhatatlan hosszúságú
Cranmore Diamond Caper címet viseli.
Ha a directory-t böngészitek, ez nem
lesz kívá...
- A játékboltokban már elég rég óta lehet
kapni azt a memóriajátékot, melyben
egy nagy rakás poláival lelető loidított
lapocskát pártját kell megkeresni úgy,

- hogy egyszerre csak egy-egy lapocskát
fordítunk fel. Na, a lustáknak már
megint kedvez a számítógép, ugyanis
megjelent a **Marex** (holnap meg **Morzs**)
által akárhonnan importált **Mamomania**.
A nehézkes és láradságos lorgatásokat
a joy-jal megspórolhatjuk. Apró
szépséghiba, hogy évekkel ezelőtt egy
Matchbox című játék már felülrulta ezt
az újkori verziót.
- **Ugy látszik**, ez a hónap a mánlakusoké,
hiszen a **Mill** és a **Memo** után most a
Coler Mania kerül bemutatásra. Biztosan
ismered a műanyagból készült logikai
gamét, amelyben egy négy színű, pálcí-
kákból kirakott kódot kell megfejteni, a
próbálkozásokra adott válaszok helyes
értelmezésével. Mivel a legtöbbben már a
pálcikakészlet felét elvesztették, most
itt a remek alkalom, hogy lefrissítsék
emlékeiket. Megmondom előre, nem lesz
könnyű dolguk, ugyanis a kód már öt
színből áll, és nem hat, hanem nyolc le-
hetséges színnel kell kalkulálniuk. Ja, és
ezt valami lengyel brigád álmodta CG4-
be, és a tegnapi Buksi (Merex) nevű
grupp vezette elő.
- Na, hogy végre egy kis mozgalmasságot
is vigyünk a dolgokba, töltsük be az
Inflexion Development által kreált
Lazarus-t, (olyan, mint a sörárus, csak
ez laza) mely ezekben az akciójáték szeg-
ény időkben közepes kivitelezése elle-
nére is üde színfolt. Ha jól emlékszem,
2-3 számmal ezelőtt jónéhány preview-
ról beszámoltunk, s a **Lazarus** is köztük
volt. Akkor azt hitük, a végeredmény
meggyőzőbb lesz. Mindegy, egy kis lö-
völdözésre, kulesgyűjtésre, teleporkód
keresgélsésre ez is jó lesz. Nekem! Mert
Te ügysem tudod beszerezni...
- És most következzen a fantasztikus **59.**
Production nevű banda hihetetlen újítá-
sa, mely forradalmasítja a számítógé-
pes játéklejlesztéseket. Teljesen eredeti
ötlettel vezelve az alkotók azt a felada-
tot szabják a tisztelt felhasználónak,
hogy egy bikával keresztetett tologép
(bulldózer) segítségével megfelelő helyre
toszogassa a színes gömböket. Hogy ez
olyan, mint egy láda-tologató játék? Hát
melyikben van dózer? És a gömböt sem
nevezhetjük lánának. Ráadásul még az is
megfontandó, hogy a program miért
viseli egy címláival feslett női
felsőruha nevét? (Lamen Blues)
- Mivel a kínálat rendkívül szegényes, mán-
den jószándékunk ellenére is kénytelen
vagyok egy **CP Verlag** programról is be-
számolni. A **Push** itt a mostanában oly
felkapott tíli-toli csoport újabb képviselő-
je, mely szépek-szép ugyan, de semmi
kiváló. Ha van mintegy 200 blokknyi
üres hely valamelyik lemezeden, vedd
fel. Ha nincs, feleltsd el, vagy vedd ko-
molyan a címet, és nyomd meg...
- A **Direct Design** direkt velem akart ki-
szúrni **Enzyme** című programjával. Mert
mit lehet írni egy űrhajós lövöldözős já-
tékról? Na jó, megerőltetem magam.
Szóval, ha minél több űrhajónak titulált
valamit lelvünk, akkor egyre több pénzt
tudunk begyűjteni. Minél több pénzt
gyűjtünk, annál hatásosabb legyvereket
vehelünk, minél jobb fegyverünk van,
annál több űrhajónak titulált valamit tu-
dunk loivni, minél előbb elolvadod azt a
létsz, annál előbb érsz a végére, minél...
Na! Ne bántsatok!!! Csak viccelteeeeem!
- Végre egy olyan játék, amelyről tömören,
érthetően lehet írni. A **ADM Software** ál-
tal készített ill. készítettett **Reflect** egy
level-editorral ellátott, alaphelyzetben 68
szinttel rendelkező **Turn** II jellegű logikai
játék. Ha azt nem ismered, akkor csak
annyit írni a típusról, hogy a rendelke-
zésre álló négyzetekre clickelva a szoms-
zédos mezők is megváltoznak, s így
kell egy előre megadott alakzatot
létrehozni. Kedvcsinálónak ennyi is elég.
- Zsebzse Dobzséék má megint itt van-
nak. Ezúttal a **TIM Soft** fedőnév alá búj-
va láradszának bennünket holmi polyo-
galós akciójával. Az **Under the Ground** so-

- kat sejtető cím kevés mondanivalót ta-
kar, egy bányában kell Santiago országát
ide-oda tologatnunk, hogy a mana ne
mellő pottyanjon. Erdemes legalább 5-6
joy-t bekészíteni magunk mellé tartalék-
ba.
- A változatosság kedvéért még egy ritolsó
logikai játék a **Ninjutsu**-tól. A címe:
Fields of Hades, nom sokat árul el. A já-
tékból egy mindig csak egy irányba moz-
dítható labdát kell a végállomásra eljut-
tatni. Ezt nehezíti, hogy a kezdet és a
vég közvetlen úton nem hidalható át,
csak az útra leestett jelek segítségével. A
jelek viszont csak akkor aktívak, ha pont
rajta tudunk megállni. Ez azért okoz ne-
hezséget, mert a labdát csak néhány
vektorral irányíthatjuk, azaz például előre
vagy hátra csak és kizárólag hármat
vagy négyet stb. lehet megtenni, megál-
lással nélkül. Szóval, bonyolult, viszont ér-
dekes, és rohadat nehéz.
- Na, az **LK Avalon** már megint kitett ma-
gáért. A bozalmas című **Arktjezno**
Polowanie-t lefordította angolra, így lett
Arktic Hunt. Persze előbb az alkotókkal
'lenyúlatta' a már megszámlálhatatlan
ötletet szolgáltató **Frogger**-t, új terepet
és körítést terveztetett hozzá, a békát
smár nélkül is átváltoztatta, igaz nem
kingbaby-vé, hanem pingviné. Mostmár
sejti ötletként is eladható. Hm... Mily
etikus... patikus... medikus... CoVboy
kuss...
- **Tal** próbáltál má megszökní **Arth**-ról?
-ból? -től? -gól? Nem? Itt a vissza nem
térő lehetőség, hogy gyakorold! A se-
gedészkőzt (**Escape from Arth**) a
Visualize prezentálja számodra. Mond-
juk, hogy jó közepes lövöldözős akció-
program, nelyhez nem ártana egy tér-
kép, valamint az ntroból meghívható se-
gítség elolvasása. Kár, hogy az ellensé-
ges alakulatok csak igen primitív módon
lekódot pályán mozognak, s ha egy-egy
helyszínre visszatérünk, újra ránkítamad-
nak. Persza, ha nem így lenne, túl hamar
megmenekülnénk. S akkor hová lenne a
szükség gyakorlása?
- Az **Avantgarde Presents** jóvoltából
megjelent a **Latent Fusion**. Hujjajuj...
Direkt Designs/UK product. **Armalyte**
szerű, sci-fi környezetben haledhatunk
(zűrőhajónkkal előre, puff puff, űrhajókat
szétlőnt, ágyukból tüzelnek stb. Csak így
tőszavakban).
- **Vermes Presents**, produced by **MAREX**.
Ezt elvashatjátok a **Ingos** bejelentkezé-
sakor. Meg azt is, hogy by **Piotr**
Wozniak. Szókitaláló, mármint a játék,
nem az, amit az előbb olvastatok. Len-
gyalul még a **DADA** sem tud. 5 próbából
kell megfejtünk a feladványt. A len-
gyel betűk a C= billentyűvel hívhatók
elő. Ami a helyén van, azt kivilágítja, ami
nincs, azt egy L alakú jellet jelöl.
- **Firefox**. Itt is van **The Saol in Monastery**,
meg **Legend Presents** meg minden, de
vőgűl is egy **CP Verlag** programmal ál-
lunk szomben. Hagyományos, Pac Man
jellegű labirintuszjáték, bombát lehet elhe-
lyezni, ja és lehet mészkalni is.
- S, ha má **CP Verlag**, meg lengyel
import, akkor jöjjön a **Puzzleckit**. A
Stratos Software húzta le az ótszázadik
lőbört a témáról. Képeket kell kiraknunk
mozaikszövegekből. A játék időre megy,
és ez limitálható.
- A **Motiv 8 Presents** is a **CP Verlag**-nak
dolgozik. Meteozi c. játéku egy helikop-
teres ügyességi gamo. Ennél többet
nincs is értelme írni róla.
- A **Threshold Pres.** hamarosan kiadja a
Lazer Duel c. ügyességi játékát. A lö-
nyeg a prizmatechnika, lézerrel lövünk
egy tankból. Ellenfelünk a gép.
- A jó istenke tudja, hogy kik követők el a
Double Trouble c. szörnyűséget,
mindenesetre az **Avantgarde** importálta.
Blockokat kell eltüntetni,, csővéket kell
éplítgetnünk...

Nos, annyit erre a hónapra, viszlát jövőre...

PC & Amiga NEWS



Alien Logic



Alien Logic



Stonekeep



Stonekeep



Hell



U.S. Navy Fighter



U.S. Navy Fighter



Heroes of Might & Magic



Cadillacs & Dinos



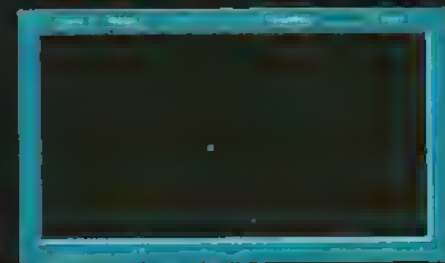
Cyberwar



Zephyr



Rise of the Triads



Cubix



Wacky Wheels



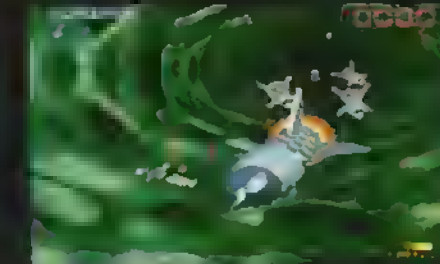
Woodruff &...



Cyberia



Super Stardust



Super Stardust

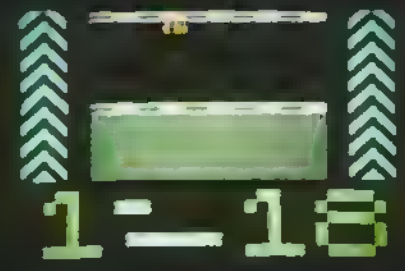
C64 NEWS



Titbit 2.



Archetype



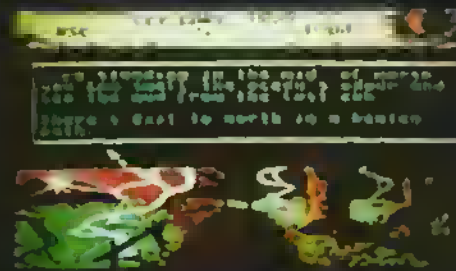
Racing Manager



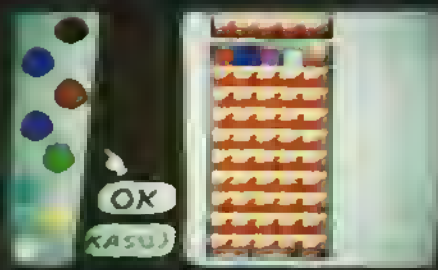
Angry Ninja



Millmania



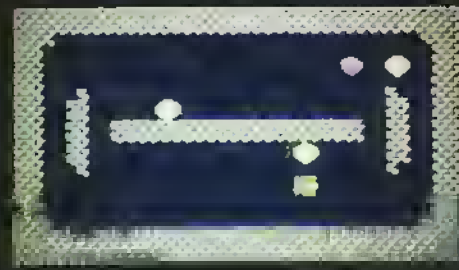
Fighter of the Mars



Colormania



Lazarus



Lemon Blues



Under the Ground



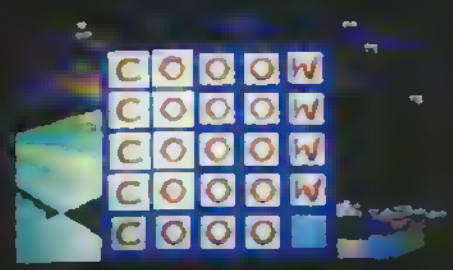
Fields of Hades



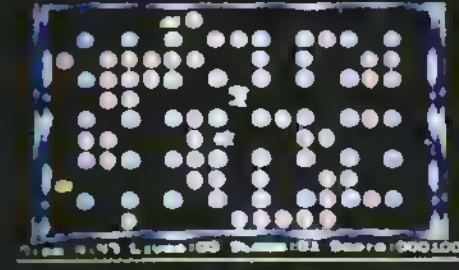
Arctic Hunt



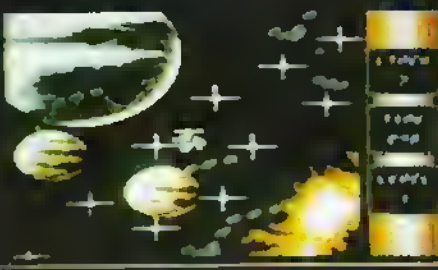
Escape from Arth



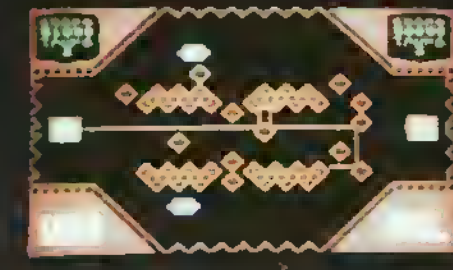
Lingos



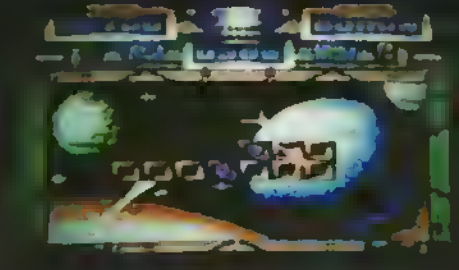
Firefox



Meteor



Lazer Duel



Double Trouble

CRYSTAL KINGDOM

DIZZY



© Gellé 1994.

Lehet, hogy tévedünk, de szerintünk ez volt az utolsó *Dizzy* a *Codemasters*-tól. Kár... no nem annyira azt a (zár)tojáást sajnáljuk, hanem azt, hogy azóta nemigen készülték ilyen stílusú játékok a 64-re (mondjuk más sem igen). Nohát... A játékok hozott némi változást az elődökhöz képest: a grafika máris nem spectrum-szerű (hanem olyan '88-as színvonalú), és a játék hosszabb, több epizódra tagolódik. És ami a leginkább üdítő: nem kell azon tökölni, hogy ugyan melyik korlat mögött van az a rohadt 30. cseresznye (coin, gyémánt stb.), a játékban felkelhet a gyümölcsök csak bónuszként szolgálnak.

Hát essünk neki; töltjük be a játékot (kazettán is fut), és mindenképpen kérjünk örökéletet. A "főmenő"-ből indíthatjuk a játékot az elejétől, de a megfelelő kódokkal bármelyik pályát játszhatjuk. A kódok ott lesznek valahol a leírás végén...

Első fejezet:

Kérdéskor menjünk balra, és gyűjtsük be az 1 tonnás súlyt, majd jobbra meivő a másikat is. Az egyiket tegyük le a *Daisy's House*-nál lévő kapcsolóra — a lift belindult. A ház meilletti ládáról felugorva menjünk jobbra, kapcsoljuk be a másik liftet is, és a felhőkön ugrálva szerezzük meg a *Wishing Well*-en a felhőn árválkodó pénzt, amit rögtön dobjunk a kútba. Lentől jő a szózat: csak gyémántot vagy készpénzt fogad el a szent. De frappáns... Menjünk vissza *Denzil* házához, és próbáljunk végigugralni a felhőkön. Jó szórakozás lesz, mint az előző részekben. Ha sikerült, menjünk balra, és vegyük fel a csavahúzó. Ezzel indulás vissza *Denzil*-hez, aki egy csavahúzócsot ad cserébe a házba be kell menni: az ajtónál húzzuk le a joyt. Ezzel lánya a *The garden* helyszín (ahol a második súlyt vettük fel), és javítsuk meg a házban lévő generátort. Ha ez megvan, látogassuk meg *Dora*-t, aki egy tortát ad, amit az éhező *CJ*-nek vigyük el (a jógó ormányú szülike elefánt — kis belső reklám...). Cserébe megkapjuk az esernyőjét, amivel átmehetünk a vízesésen. A barlangban vegyük fel a gyémántot, és dobjuk a kútba. Erre valami *Dzsinnt*-torik) jön elő, és teljesíti egy kívánságunkat. A kívánság: *Grand Dizzy*-nek legyen kedve beszélgetni velünk — nem túl nagyratörő ez

egy kicsit? Mindegy, ha ez előtt meggyünk el a tatához, elzavar azzal, hogy gondjai vannak, meg nein éi rá. Most viszont a következő, hihetetlenül elmés párbeszéd következik:

Grand Dizzy, you look worried.
I am, Dizzy, I am

Menjünk szeretett párunkhoz, *Daisy*-hez — nem fogad till szívélyesen, be sem enged a házba. Emiatt állunk az ablak alatti dobozra, és ott menjünk be a házba, ahol vegyük fel az ostort (a HALOSZOBÁBÓL — hohohohó!!!). A *Dora* háza feletti platóról felugorva menjünk el balra, ahol használjuk az ostort *Indy*-stílusban. Ha átjutottunk, menjünk el *Dylan*-hez, akitől kapunk egy líságot. Mivel nagytalja rövidlátó, ugorjunk be *Denzil*-hez a szemüvegért, és adjuk át az egészért az öregnek — az első résznek ezzel vége.

Második fejezet:

Menjünk jobbra, és kapjuk fel a halkaját, ami *Fast Freddy* (Oh, a jó öreg *Tass Times*...) boltja fölött van. Ez használjuk a móló végén, mire a hal alindul, és átvész a túladalra (örökéletes verzlóban simán át lehet úszni). A hajón találkozunk *Mr. Kapitánnyal*, aki megkér, hogy hozzuk rendbe a bárkát — érdekes, hogy mindig mindenre minket találnak meg... Másszunk fel az első árbóca, és szedjük fel a ragasztószalagot, meg a hajó végéből a fűrészt. Ezekkel felszerelve menjünk le a hajó gyomrába, és miután felvettük a deszkát (valahol lent balra), menjünk legalulra, ahol a víz befolyik (a víz KÉK színű, nem keverendő a zöld trutyimóval, amitől meghalunk), és ott használjuk a deszkát — ha mind a három cucc nálunk van, a rés befoltozódik. A hajó aljában kapjuk fel még a tüt (a léktől jobbra), a deszka felőhelyétől jobbra található lótot és az ollót. Ezekkel rohanjunk meg a főárbócot (középen), vágjuk szét a vitorlát tartó köteleket, és toltózzuk be a lyukat. A hátsó árbócon található a kormány (?), ezt, valamint a főárbócon lévő kék izót vigyük a kapitány előtti oszlophoz, és rakjuk fel a kormányt. A hajó még nincs teljesen kész, menjünk el a startképernyőre, ahol *Dory*-tól megkapjuk a zászlót. Ezt a főárbóca kitűző a kapitánytól valami pletcsnit kapunk, amelyet vigyünk el *Freddy*-nek — cserébe miénk a térkép és a távcső. A térképet

adjuk a kapitánynak, a távcsővel meg menjünk fel az árbóckosárba. Dí end ol csaptör tu.

A harmadik part

a parton kezdődik. Marjuk fel a lámpát, majd jobbra. A kút sajna nem működik, hagyjuk. A fák platóin ugráljunk fel (egyik helyszínről a másikra), amíg el nem érjük a békálábkat. Jobbra, szedjük fel az oxigénpalackot, és merüljünk le a vízbe. A barlangban pakoljunk le mindent a zseblámpát kivéve. A felettünk lévő szobában van egy csákány, szedjük fel és menjünk balra. Előbb-utóbb egy tatába botlunk, akit elbeszélése szerint itt felejtettek. Pillanatnyilag nem tudunk rajta segíteni, bontsuk ki a mögöttes lévő falat. Hahehehe... Itt a főnyeremény! Egyelőre hagyjuk itt őket is. Keressük meg az olajoshordót (a kincsesbarlang fölött van valahol) meg a tüt (ez élig látszik, az egyik szoba lentl platóján van, a szoba alatt pedig zöld trutyimó csöpg — talán fgy könnyebb lesz megtalálni). A megszerzett cuccokat hordjuk a barlang bejáratához, ahol a palackot és a békálábkat felvéve egyenként vigyük ki őket. A csákánnyal bontsuk meg az olajvezeték (ahol a sárga folt van), és togyuk alá a hordót. Ha megtelt, olajozzuk meg a segítségével a kút melletti kapcsolót, és küldjük le a vödört (tűz). Menjünk vissza a barlangba, dumáljunk a tatával, erre beszáll a vödörbe. Pakoljuk be a kincseket is a vödörbe, és küldjük fel az agész hóbelelancot. Lánya a felszín.

A tata átnyújt egy ragasztót. Ezt és a kincseket vigyük ki a mólóhoz, ahol az a bigyó van. A bigyón használva a ragasztót meggludjuk, hogy ez egy gumicsónak. Fűjük fel a csónakot az oxigénpalackkal, majd pakoljuk be a kincseket, és szűrjük ki a rüvel. A csónak elrepült velünk, jöhet a finál mission — máris kezd unalmas lenni ez az egész, nem?

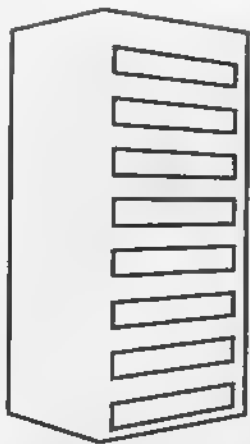


Az izgalmasban bővelkedő utolsó rész:

A trónon ülő ipse nem enged át, csak valami kristályról ugat. O.K., menjünk fel, aztán jobbra, szedjük fel a kristályt, és adjuk át a pasasnak, és szabad az út (a vizen a halakon ugrálva juthatunk át). Kapjuk össze a holminkat, és nyomás jobbra. A kikapult kosárba pakoljuk be a cuccokat, a végén minket is átsegít a falon. Menjünk jobbra, majd fel (a sötét vegyük fel), ismét jobbra, és ott a korona, egy darab jégbe fagyva. Öntözzük meg sóval, és miénk a tux. Essünk le, szedjük fel az ejtőernyőt, majd menjünk vissza, és lentől luugoiva szedjük fel a kardot a felhőről — ez ittenie már dögunalom, de hál isten mindjárt vége. Valahol van fönt egy jégkocka, ezt dobjuk be a medencébe, és miénk a pohár is. Ha megvan minden, keressük meg fönt a soron következő tatát, és rakjuk a fal rekeszeibe a cuccokat. Ha helyes a sorrend, akkor megbámulhatjuk a fantasztikus befejező képsort (a képsor elemeinek száma 1). Ezt is le lehet formázni...

Őszintén szólva csalódtunk a játékban. Az előző részekben sokkal de sokkal több fantázia volt. Ez meg annyira megszokott a végére, hogy néha máris azt hittük, larkasvassággal kuszálódunk. No mindegy. A kódok: 1969,2000,2010. És, hogy valami élvezet ne maradjon a játékban, a helyes sorrend: pohár-kard-korona.

• HATI



OIL IMPERIUM

Avagy hogy lehetsz Jockey Ewing? Egy tőkjő prg. annak, aki tudni akarja, hogy lehet az emberi milliomas (persze csak a játékban).

Nekünk sajnos a német változat van meg, és a hibája a programnak, hogy sokat kell a lemezt cserélni. Vágjunk neki:

Töltés után megkérdezi, hogy hány olyan játékos legyen, akit ember irányít (1-4). Ezután név, majd embléma, végül iróválasztás (A-D):

A: Egy szép kis szoba + ronda tapéta

B: Egy felhőkarcoló irodája

C: Egy nagy tárgyalóterem

D: Majdnem mint az A, csak bonus kandallóval, tapéta nélkül

Ezután játékkormányt lehet választani:

1. 3 év alatt a legjobbnak lenni
2. 60 milliót összeszedni
3. Mindenkit tönkretenni
4. 80%-os piaci részesedés.

Végül megerősítés, lemezcsere és már az Irodában is vagyunk. Aki tényleg játszani akar a programmal, az vegye ehhez hozzá a 92-es Évkönyvet. Igaz, hogy az Amigához van, de nagyjából jó 64-re is.

Iroda:
- Tásko; - Térkép; - Telefon;
- Számlógép; - Fiók; - Újság

Táska:

Ha fellobbantottak egy kutat (ne Aralra vagy MOLra gondolatok), akkor vagy mi magunk oltsuk el, vagy elfogadunk egy oltsócsoporthat. Ha mi oltsuk el, akkor az égő kút olé állva nagy tűznél 3-szor, kis tűznél 2-szer kell a fire-t megnyomni, és odébbrohanni, vagy kampec... Ha oltsócsoporthat fogadunk fel, akkor min. 500.000, max. 2.000.000\$-t kell fizetni. Ha sokalljuk az árat, akkor mondunk nemet, majd oltsócsoporthat ikon, szerződés, stb., addig, amíg egy megfelelő nem ajánlat nem jön (kb. 500-600.000), hiszen az idő nem telik. Ha mi oltsuk el a tüzet, akkor a végén kiírja, hogy hány százalékos a kár, és hány hónap múlva lehet újratölteni a kutat.

Telefon:

Üzenetek (sajnos ezek is németül)

1. LIEFERVERTRAG ANGEBOTEN (szállítási üzletet ajánlanak)

2. SIE ERHALTEN QUELLE (kaptunk egy kutat). Akkor következik be, ha valaki megmerényelt minket, de rajtakapták.

3. OELFELO BRENNT IN... (felrobbant egy kút valahol, jó lenne előlítani)

4. KATASTROPHEN IN TANGLAGER (robbant pár tartály, újakat kéne beszerezni)

5. ANSCHLAG ENOECKT... (elkapták a terroristánkat). Beidáznak a bíróságra, és közülük velünk a büntetést (általában 1 területünk hányja).

6. TEO REDHAIR LOESCHT OUELLE (az oltsócsoporthat előlította a kutat)

... OHNE ERFOLG (nem oldotta el a kutat)
Ez érdekes vicc, ugyanis ha sikerül, akkor a kút rögtön meg is lesz fűtve (!!), viszont balsiker esetén oda a zsozsó.

7. FINE OUELLE VERSIEGT (egy kút botmetódódott, talán újra meg kellene tölteni)

Bővábban:

Szállítás:

- Melyik területre (Alaska, Nordamerika, Mittel-Amerika, Südamerika, Europa, UdSSR, Golf Region, Indochina)

- Mennyi olajat

- Hány hónapra

- Ár: Mennyit kapunk. Ha terület olyan, ahol mi is terjeszkedünk, akkor érdemes kiszámolni, hogy az ár hányszorosa az olaj mennyiségének (ha 14-15 vagy olaszt, az már jó). Az olaj mennyisége azt is jelenti, hogy minden hónap végén ennyi olajnak kell maradni azon a területen.

- Büntetés: Ha egy, még a szerződéshez tartozó hónap végén nincs a megfelelő helyen elég olaj, akkor gyakorlatilag megszegtek a szerződést, és az itt megadott büntetést fizetjük.

Asztalfiók

1. Védelmet tudunk elfogadni.

2. Egyfajta statisztika: Hány kutunk van? Mennyibe kerül? Mennyit termel? És hasonlók...

3. Terroristát lehet elfogadni:

Terrorista kiválasztás - melyik cég ellen - mit legyen (általában elkapják)

Térkép:

Ha van szabadidőnk, itt tudunk nézelődni.

Számlógép:

- KAUFEN: Vethetünk venni kutat vagy tankot.

Kút: Kiválasztjuk, hogy a 8 territórium közül hol akarunk venni, ezután ebben lévő 24 terület közül melyiken (ha olyan létező szűnk, ahol nincs még területünk, akkor előbb \$2.000.000-nyi koncessziót lejjük le rólunk). Ezután kiírja a terület árát, majd megkérdi, akarunk-e azonnal tölteni, s ha igen, arra is rákérdez, hogy céggel fűtünk (sok pénz) (JA), vagy mi akarunk személyesen megfűteni (NEIN).

Tank: Hasonlóan, mint fent, első itt is a territórium kiválasztása. Az ábra bal oldalán lesz a tank (3 fajta van), a felső nyílakkal tudjuk megnézni, hogy milyenek, a lentebb lévővel a darabszámot állíthatjuk be. A következő fajták vannak: zöld (500.000 barrel, 200.000-500.000 pénz), barna (1 millió barrel/400.000-750.000 pénz), fehér (2 millió barrel, 700.000-1.000.000 pénz) (Figyelem: ha robban a tank, akkor az elsőnek a fele, a másodiknak a harmada, a fehérnek pedig a negyede szokott megmaradni.)

- VERKAUFEN: Eladhatunk kutat vagy olajat.

Kút: Kiválasztjuk a megfelelő kutat, majd nyílakkal meghatározzuk, hogy mennyit. Ha valakinek megéri, pár nap múlva jelentkezik.

Olaj: Először a territórium kiválasztása jön, majd Verkauft ikon, utána (a mennyiségek barrelben): olajár, kereslet, mennyi marad, mennyit adunk el, mennyit adunk el.
Jó, ha az olajár 13-14 vagy fölé van, de kezdéskor 10-12, többet ne várjatok. A kereslet jó ha kb. 2-3-szorosa, mint amennyit eladunk. Célserű mindent eladni, hacsak egy szerződés mást nem mond.

- BOHREN (külfürés):

Kiválasztjuk, hogy melyik területet akarjuk megfűteni, majd fűtés:

1. A fűtőcső hol jár
2. Az előzőnek a nagyított képe
3. Egy célkereszt és benne egy nyíl. A joy-jal próbáljuk a nyilat úgy mozgatni, hogy a nyíl a célkereszt közepén maradjon.
a) Mutatja, hogy mennyivel tértünk el a középhez képest
b) Az előzőt előadja szavakkal is (OK jó, CRITICAL - veszélyes helyzet, CRASHED - oltott a cső, jöhetünk újra fűteni)
c) A cső sebessége, a tűzgombbal lehet változtatni
d) Annak a térognek a keménysége, amelyben éppen jár a fűtő.

4. fajta terület létezik:

- Tengeri: Ez a legkönnyebb
- Hajgyomrányos szárazföldi: Ez a leggyakoribb
- Sivatagi: Pl. az Egyenlítőnél bukkantunk ilyenre
- Havas: Pl. Északon
- STATISTICS: Különböző statisztikákat tekinthetünk meg (készpénz, befektetés, stb.)
- EXPERTIES: Nagyon fontos! Ha kutat akarunk venni először ezt, javallott használni. Egy területet 15.000 dolcsiért tudunk megnézni (már megfűtött területet 10.000-ért). A lényeg:
- Ár: Szárazföldinél 870.000-2.000.000, tengerinél 2.000.000-4.200.000
- Fenntartási költség: Minden hónap végén ennyit automatikusan levonnak a készpénzünkől. Szárazföldinél: 150.000-800.000, tengerinél: 900.000-2.000.000.
- Termelés: Ennyit termel a kút havonta. Szárazföldi: 0-90.000 barrel, tenger: 0-260.000 BRL.
- Vissza az irodába: Hmmm...

Újság: A legfrissebb hírek felől tájékozódhatunk.

Az irodában a képen találhatunk egy naptárt, mellyel a hónap végére ugorhatunk, ha nem akarunk mári az adott hónapban semmit csinálni. Ha pedig az olajemlékmánkra egy fire-t nyomunk, akkor előjön a save/load (németül Speichern/Laden, csak hogy mindenki örüljön).

Péi apróság:

1. A számítógépnél pl. a KAUFEN-nél megjelenik egy fehér téglalap, a bal felső sarkában pedig egy ismerős kis jelesko (GEOS/Workbench...). Ezzel a számítógép főmenüjébe lehet visszatérni.
2. A számítógéper a jobb alsó sarokban lévő szürke kapcsolóval lehet kikapcsolni (gyengébbek kedvéért).
3. A hónap végi értékelésnél:
Az első oszlop a befektetés értékét mutatja, a második pedig a hónap végén rendelkezésünkre álló készpénzt, ezután kiírja egy "telexcsíkon", hogy ki mir vett/tett.
4. Ha védelmet akarunk elfogadni, de nincs rá pénz, akkor is nyugodtan fogadjuk fel, ha lesz annyi pénz, automatikusan levonódik.
5. Olajeladásnál néha probléma van, valaki meg akar előzni minket. Az ellenségnél gyorsabban kell elvezetni a csövet a "kijáratig".

• Dzsambo Steven

MASTER OF MAGIC (GG4)



Na, az sem egy vadonat friss játék... de ami régi, az még lehet jó, nem igaz? Különböző is, kazettán is fut a GG4, ami a mai időkben nem kimondott hátrány. Ugorjunk neki:

Keretőrténet: Egy sötét barlangban császárunk (csak úgy, a hangulat kedvéért tettük hozzá, hogy sötét, mert különben ez egy normális cseppkőbarlang), és belebotlunk egy kis tóba. Pantosabban nem botlunk bele, mert idejében észrevesszük. Elkezdjük vizsgálni a tavacsát, amikor megtörténik a dimenziók közli első kapcsolatteremtés, nemes pillanata: egy kéz behúz minket a tóba, és egy másik világban találjuk magunkat. A kéz tulajdonosa *Mr. Thelric*, a mágia mestere, aki a következő ajánlatot teszi: vagy visszacserezzük neki az öök élet amullatját, és mehetünk vissza, vagy itt rohadjunk meg a kies barlangban. (Nem is rossz. Sokkal szimpatikusabb, ha így kapunk küldesést, mint más játékokban, ahol mindentelne népek könyörgenek, hogy szabadítsuk meg a világot a gonosz *sárkánylédémonvarázsló*stól.) Jertegyet uralma alól... Mellesleg lehet örülni: ez máigazi dungeon!

Na, a játék kezelése: a játéktér a bal felső sarkokra korlátozódik, ahol a történetek ún. *photoscape* stílusban játszódnak, ami annyit tesz, hogy csak a hozzánk közeli dolgokat látjuk, a többi elveszik a sötétségben... Mielőtt mindenki belefelkesülne: az egészről csak annyi igaz, hogy csak a közvetlen közelünkben lehet látni valamit. Az se sak: az ellenfelek kb. gyufafej nagyságúak, minket pedig egy sárga pötty jelképez. Ennek ellenére nem rossz megoldás a dolog, hoz egy kis hangulatot a játékba. Jobboldalt fenn két csik jelképezi az életerőnket (B) és a mágikus erőt (M). Ezek alatt van egy üzenetmező (ne féljünk a nagy szavaktól). Legalul pedig a látható dolgok lellantól, ajtó, tárgyak) viszonylag szépen megrajzolt képei vannak.

A játékok egy menü kerestől irányíthatjuk. A menü szavai alaphelyzetben angol nyelvűek, de mi már találkoztunk egy "magyarított" verzióval is — borzalmas. A fordítógátót biztosan jó szándék vezette, de az eredmény lehangelő. A tárgyak nevei kiesit furák, ráadásul a lemezmonitorral végzett fordítás miatt a szövegek tördelőse sem az igazi...

A menüpontok:

- **Run:** Mozgunk. A tűzgombba térlünk vissza a menübe.
- **Inventory:** Leltár. Fontos, hogy a fegyverek a jobb kézben legyenek, mert különben nem tudjuk használni őket.
- **Examine:** Megvizsgálunk valamit. Ezzel lehet a teleréseket is olvasni.
- **Cast:** varázsolni. *Thelric* sem hülye, ezért magától induláskor pái varázslatra, amivel lesz némi esélyünk a túlélésre. A varázslatok:
 - **Magic Missile:** Ezt talán nem kell bemutatni. Abban különbözik a megszokottól, hogy ez néha mellémeleg.

- **Fireball:** Csak a mellettünk álló fickókra hat (mindre). Elég erős, de sokat fogyaszt.
- **Energy Drain:** Ez is valami támadás, nem használtuk.
- **Magic Shield:** Megnöveli a védelmünket, de állandóan fogyasztja a varázserőt. Kikapcsolni az *uncast*tal lehet.

A varázslatok hatékony dolgok, de csak indokolt esetben érdemes használni őket, mert elég gyéren vagyunk spell ponttal ellátva.

- **Attack:** Támadás a mellettünk lévő ellenfélre. Ha támadunk, lehetőleg ne piszkáljuk a tűzgombot; miután mindenki támadott, újra visszakapjuk a vezérlést. Ha véletlen megnyamjuk a tűzet, előfordulhat, hogy kiválasztjuk valamelyik másik menüt, és ezalatt az ellenfelek iljabb körön át pülölnek minket.
- **Pick up:** Felvenni valamit. Ha tele van mindkét kezünk, vagy sok cucc van nálunk, akkor nem sikerül.
- **Put Down:** Letérni valamit.
- **Swap:** Ha bal kézben van a fegyver, ezzel rakhatjuk át a másikba.
- **Wear:** Viselni valamit. Hasznas, ha a páncélt fel is vesszük, és nem a hónunk alatt hurokoljuk...
- **Take Out/Put in:** Berakni/kivenni valamit a hátizsákba/ból.
- **Look in:** Megkukkantjuk a zsák tartalmát.
- **Drink:** Sajna csak különféle varázsiodyát lehet...
- **Open/Close:** Kinyitni/bezárni az ajtót.

Pá szó az ellenfelekről: a *denevére*ktől nem kell félni, pusztá kézzel is simán lenyomhatók. A *kigyó* sem az a kimondott nehézű, könnyen el lehet lutni mellette. A *hellhoundok* már többször támadnak, de ha van páncélunk, már nem olyan veszélyesek. Annál inkább a *pókak*... Lehet, hogy csak nekünk vált pechünk, de ezeket a dögöket nagyon nehéz eltávolítani, sokszor ütnek, és gyorsak. Rohadt idegesítő állatok... Az *orkok* már nehezebb fiúk, de nem túl szlvsók, a *csontvázak* viszont már elég komoly ellenfelek. A *vámpirok* (két db) már sokkal szemetebbek: egy fegyver van, amivel kírthatóak, és nagyokat sóznak ránk. A *varázsló* is kellemetlen, tűzlabdákat hajigál, a *minotauruszra* meg az igaz, ami a vámpírokra, csak még erősebb.

Ha valaki szeretné végigjátszani egyedül a játékot, az biztosan jól fog szórakozni (nekünk például nagyon tetszett, bá lehet, hogy velünk nincs rendben valami), annál is inkább, mert nem lehet állást menteni. Emiatt nem lehet a játékot fél nap alatt végigjátszani — itt kérem szenvedni kall...

Ha valaki elakadt, annak itt van a **végigjátszás**: Először is keressük fel *ork* barátunkat, és beszéljük rá, hogy adja kölcsön a buzogányát (*magic missile* jó lesz). A

fegyvert a magyar változatban *Kovács Zsambár* alakítja, ugyanis az eredeti név (*mace*) helyén csak az a bizonyos négybelds jelző tört el... (tájékozatlanoknak lásd CoV 451). A fegyverrel kopogtassunk be a másik *ork* bácsihoz, akinek a leverése után máris egy szép páncélban lehetünk gazdagabbak. Tovább azonban ne menjünk a folyósón, mert egy csúf *vámpirba* botlunk. Ugorjunk el a hátizsákért, ami lehet, hogy nem mutat jól a páncélon, de hasznas lehet, ha valamit magunkkal akarunk vinni. A hátizsák előtt nem árt felvenni pái szobával arrébb a *Protection from evil* gyűrűt (magyar változatban yurul, sose lehet tudni).

A nagy teremben találkozhatsz egy nagyobb csapat ellenféllel. Ezek leverése komény dió, nem rossz ötlet úgy manőverezni, hogy körülvegyenek, aztán elengedni egy *fireball*t. Jutalmul egy halom stuff esik a nyakunkba, amelyeket érdemes használatba venni (a térképen lévő jelek azt mutatják, ahol mi megtaláljuk őket, de néha el is bókálshatnak a fiúk). A csapatot után érdemes elfogyasztani egy gyógyplát (lelőhelye a térképen). A felvett cuccok közül a legfontosabb az a tör, amit megvizsgálva kiderül, hogy lából van. Na ja, egy orknak nem telik többé... Viszont ezt a tör jól lehet használni a vámpír bácsi ellen. Két találattal ki is végezhetjük, és máris miénk a halál bicskája, ami az egyik *scroll* szelint a *minotaurusz* allan kiváló (más ellenfél azonban csak röhög rajta). A vámpírnál van még egy gyűrű is, ennek azonban semmi speciális tulajdonsága sincs. Ha má fogyóban van az energiánk, pótolhatjuk az egyik csontlól lévő *potion*nel. Az illetőnél van még egy kard is, amit vegyünk használatba. A közelben van egy *Potion of Orcan Intellect* is — ha valaki kevésnek találja a varázserőt, nyugodtan igya meg. Gauntleten nosztalgiával fog emlékezni azokra az időkre, amikor még volt mivel varázsolni... hohohehe.

Van itt a közelben az egyik ajtó mögött egy *vámpir* és egy *varázsló* is. Ha beléjük akarunk kötni, jó, ha elég erősök vagyunk, és nem árt egy *Magic Shield* sem. Levele őket számtalan fontos dolog tulajdonosai leszünk: van itt két pajzs, egy *scroll*, ami szerint a *vámpírok* ellen a legjobb a fatör (soha jobbkor ez az információ), na meg egy felcímkezetlen *potion*. Nyugodtan igya meg mindenki, aki túl erősnek éri magát... Szóval ide nem kötelező bejönni. Ha már megvan a *Oagger of Daath*, akkori menjünk a *minotaurusz*hoz, és verjük le. Nem árt, ha tele vagyunk ével, minden védőfelszerelés megvan, és bakapcsoljuk a varázspajzsot. Ha agyonvertük a marhát, megtalálhatjuk *Mr. Thelric* nyakékát. Menjünk a *starthelyre*, álljunk a podesztálra (sárga kocka), és tegyük le az amulettet. Kész, vége.

Ha ezt valaki végigolvasta, biztos arra gondol: hát ez valami lamer piti játék. Hát nem az. Próbálja mindenki saját kütfőből végigjátszani! Hosszú ideig fog szenvedni, azt gauntletjük. Nagyszarű élmény volt számunkra, amikor a *vámpir* ledöleése után otthagytuk a fatör, majd hosszas menetelés után egy ajtó mögül egy másik esett a nyakunkba...

Van még néhány tisztázatlan részlet is: pl. van egy rakás sárga bigyó, amelyeknél megjelenik az OPEN lgo, de hiába nyitjuk ki, nem történik semmi. Az egyik *scroll*on olyasmi van, hogy valami *Leggofess* nevű pasi meggyógyít — mi nem találkoztunk vele. Meg van egy teleport is, ahol átmenve kirak a térképen jelölt helyen — talán ezt is ki lehetne cselezni valahogy...

(Lett volna térkép is, de nem találunk sehol, pedig még DADA finn—észi szótárát is átlapoztuk — 1.0)

• HATI



© Gellő 1994.

Vége egy nagy adag *Civilization*-t és a *Master of Orion*-t! Hintsd meg némi *Warlords*-al, lüszerozod még mágiával, és már kész is az utóbbi idők egyik nagy slágere: a *Master Of Magic* (mellesleg a *Master of Orion*-t a programozó banda képviseli, ugyanis ugyanaz a SIMTEX csapat csinálta mindkettőt. A *Colonization*-t meg a kiadó cég, a *Microprose* (miért, az *Orion*-t vajh' ki adta ki?). Mondjuk érdekes, hogy miért volt jó a *Microprose*-nak ezt (valahol ez is *Civilization* klón) a *Colonization*-nel egy időben kiadni (főleg ilyen bugos állapotban!). Na nem baj! Örüljünk, hogy ez is van, és kezdjük el játszani.

A játékról sajnos el kell mondaní, hogy meglepően sokszor omlik össze. Kell neki vagy 2.5MB EMS, és ezzel minden rosszat elmondunk róla. Hogy miért kell még ma is az EMS-t nyújtó inkompatibilis programokkal vesződni, amikor mári régen van XMS meg protected mode... No mindegy: mentünk sűrűn és na idegesskedjünk emlatt. A program is menteget, tehát ha kilépünk, akkor ugyanott folytatjuk, ahol abbahagytuk. Ha meg összemlik, akkor max. egy pái kört veszíthetünk el.

Az eléggé normális Intro után kezdődhet a játék (eléggé normális: kb. egy éva még ilyen neimigen volt). Ha valakinek nem kell az intro, akkor indítsa el a *wizards.exe*-t.

Az első képernyőn a játék nehézségét állítjuk be. A *Difficulty* közvetlenül erre vonatkozik 5 fokozatban az *Intro*tól az *Impossible*-ig. Minél több az ellenfél (1-4), annál nehezebb a játék. A terep ineditét is állíthatjuk (Lend Size). Érdekes az utolsó opció: a mágiát erősíthetjük/gyöngíthetjük tetszős szerint. Ez persze az ellenfelekre is vonatkozik!

Ezután jön a varázslónk kiválasztása. Nem a szép nagy kép érdekes, amit kirajzol a program, hanem az alatta lévő könyvek gerincén álló szimbólumok színe: ez határozza meg, hogy a mágus melyik kategóriában mennyire járatos. *Intro* és *Easy* fokozatban a gép ad előre gyártott mágusokat, a másik két fokozatban mi csapunk össze olyat, ami tetszik. Ha mi tervezünk mágust, akkor kapunk 11 pontot, amiből összebarkácsolhatjuk a fentiek alapján a nekünk tetsző mágust.

Fehér és fekete könyv nem kerülhet össze. Minél több könyv van valamelyik osztályban, annál több varázslatot tanulhatunk abból a típusból, és azok annál különlegesebbek lehetnek. Négyféle gyakoriságú varázslat van: *Common*, *Uncommon*, *Rare*, *Very Rare* (közönséges, nem annyira-közönséges, ritka, nagyon ritka). Ha mondjuk 2 fekete könyvünk van, akkor nem fogunk nagyon ritka lekte varázslatokat tanulni. Ha mondjuk 11 fekete könyvünk van, akkor mind a négy gyakoriságból 10-et tanulhatunk - de csak fekete varázslatot, semmilyen más osztályból nem tanulhatunk. A könyvek növelése/csökkentése az egész játékban érvényes módszerekkel történik: a sor bal szélén click csökkenti, a jobb szélén pedig növeli.

A mágusok alapban kapnak egy tulajdonságot is (a játék folyamán kaphatnak újabbakat is). Ezek is igényelhetnek 1 pontot, ugyanúgy, mint az egyes osztályokba helyezett könyvek. Ráadásul speciális követelmények is lehetnek. Jobb clickre szokásos infot kapunk arról, hogy mire is jó az adott tulajdonság. Meglepő, de a jobb clickes infok tényleg használhatóak. Ha van szükségünk követelmény, és ezt még nem teljesítettük, akkor bal clickre kiírja, hogy mi is kell hozzá (ilyenkor még nem világít a felirat). A leírásuk a varázslatosztályok leírása után jön.

Most akkor jöjjenek az osztályok leírásai!
Chaos Magic (narancssárga-piros): Pusztító hajlamú egységnek javasolt. A *Warp Lightning* című varázslatuk talán a legerősebb ilyen a játékban. Akáé egész városokat lehet letarolni egy szál harcos nélkül...

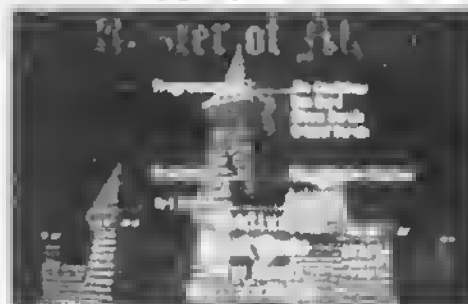
Death Magic (sötétlila-fekete): Az előnyük a megidézett élőhalottakban van. És ezek még nem is kerülnek olyan sok mannába. A zombik uraltása (zombi mastery) is jópola: a bukott csatákkal is erősödünk, és a grafika, ami itt előjön, az fantasztikus. Közvetlen kárt ezzel a mágiával nem igazán lehet tenni: az élet elszívása (*Drain Life*) túl lassú. A halálínágiákat is csak lassan kaphatjuk meg, és csak a játék középső részében lenne szerepe. Sajnos néhány varázslatuk szinte sohasem sikerül. Pótlóma még az is, hogy mindenki utál. Az élőhalott egységek nem gyógyíthatók és könnyen száműzhetőek az életből.

Egy *Black Channel*-es hősie ímendanak egy *Dispel Evil*-t, erie minden cuccával tönk el a játékból!

Life Magic (Fehér): Ha *Warlord* ot játszottunk, akkor szinte ez az egyetlen esélyünk. (*Crusade Spell*!) A standard egységeket elég szépen fel lehet tápolni: Hősieség, Szent Fejgyver/Páncél, Séríthetlenség, Dorszlánszlv varázslatunkkal sokat seghetünk. **Holism**, **Holy Armor/Weapon**, **Invulnerability**, **Lion Heart**! Az *Ima* és a Magasabb *Ima* (*Prayer*, *High Prayer*) is nagyon hasznos. Kiváló városi cuccokat is kaphatunk. Az *Inspiration* nagyon fontos minden városba. A fenntartási (*upkeep*) költség mindössze 2 arany, és könnyen kaphatunk 40 (11 aranyat is egyetlen városból, ha bekapcsoljuk a *Trade Goods*-t. Ez a mágia ingyenes síkváltásokat is engedélyez. A *Planar Seal* varázslat könnyen a játék megnyeréséhez vezethet.

Nature Magic (Zöld): Rengeteg hickós megidéző varázslat, és a nagyon hasznos *Change Terrain* és *Earth Lore* varázslatok. Támadó varázslat szinte nincs, de az Örlási-ő, Kő/Ácólbi (*Giant Strength*, *Stone/Iron Skin*) varázslatok "kicsit" segítenek a támadásokban. A föld sárá változtatása (*Earth To Mud*) kellemes váltású lehet: az ellenfelet nagyon lelassítja, és ha van egy csomó lövöldöző ipsnék, akkor azok simán levadászhatják. A *Crack's Call* sem rossz... A Visszaállítás (*Regeneration*) varázslat bár drága, meglepően hasznos lehet. Egy keményebb csapattal ímendva egy párat, gyakorlatilag tegyözíthetlenné válnak, mert minden kör elejére helyre áll az onegidjük. Csak akkor lehet kinyírni őket, ha valaki lecsapja őket egy kör alatt. De ha figyelem! egy keményebb csapattal mondjuk lá... A Vízénjárás (*Water Walking*) is hamar megszerzethető.

Sorcery (Világoskék): Ez egy ügyes dolog. A *Confusion* c. spell baromi erős, és 15 (1) pontba kerül csak. Már a játék elején 2-3-at lehet elsűtni egyetlen menetben. A Lándzsásektől a Sárkonyteknőskig bákit össze lehet vele zavarni. A Fantom harcosok és szörnyek (*Phantom Warriors*, *Beasts*) meglepően jól jöhetnek egy csata közében: mári vesztesre állnánk, amikor hirtelen varázsolunk egy ilyet, és... Lehet még repülés, láthatatlanság, tömeges láthatatlanság és Szélfűrés varázslatunk is (*Flight*, *Invisibility*, *Mass Invisibility*, *Wind Walking*). Ez utóbbi a következő jó: a célpont és mindenki más, aki vele egy csapatban van, repülni tud, a célpont sebességével. Egyszer volt egy csapatunk, ahol négy hős cipalt magával öt *Sky Drake*-at (fégi kacsá?), és KILENCET léptek körünként... A játék vége felé még lehet *Suppress* mágiánk is, amit talán nem ismertünk: ismerkedjen vele mindenki maga! Érdemes... Mit is mondhatnánk el erről a mágiáról, ami az egyik kedvencünk? A *Spell Binding* (az ellenfél teljesítését lehet vele lopkodni) érdemel még említést. Ja, és a *Sky Drake* az egyik legerősebb megidézhető szörny. Létezik még egy pái *Arcana* (szürke) varázslat, amit mindenki megtanulhat, de ezek elég gyengék.



- A különböző tulajdonságok következik:
- Alchemy:** 1:1-ben a mana/arany arány. Ez különbözik 2:1.
- Warlord:** +1 level az egységeiknek, és **Ultra Elit** egységek lehetősége.
- Channeller:** A csatában úgy varázsol, mintha az erődjében volna a csata, azaz az ilyenkor szokásos extra manát nem kell elköltenie.
- Archmage:** +10 a mágus tulajdonságaira és kétszer olyan nehéz a varázslatokat megsemmisíteni (**Dispel Magic**). Ezt ezért csak **Dispel/2**-nek fogjuk írni. Ehhez tulajdonsághoz kell 4 könyv valamelyik osztályban.
- Artificer:** 33%-kal olcsóbb a varázstárgyak készítése. **Create Magic Item** és **Create Artifact** spelllekkal indul.
- Conjurer:** 25%-kal olcsóbb az idézés.
- Sage** **Master:** 25%-kal gyorsabban fejleszt varázslatokat. Ehhez legalább 2 osztályban kell lennie könyvnek.
- Myrran:** **Myrror**-ban indul. Speciális fajokkal lehet, mint **Beastmen**, **Dark Elves**, **Draconians**, **Dwarves**, **Trolls**. 10 manát termel az erődje egy körben 5 helyett.
- Divine Power:** 50%-kal erősebbek a békítő épületek hatásai. Ehhez 4 könyv kell a **Life**-ben.
- Famous:** A **Fame** tulajdonsága 15 kezdetkor. Kétszeres az első hőőkre, zsoldos toborzása, mágikus cuccok vásárlására.
- Runemaster:** Spec. varázslatokat tud csinálni amik **Dispel/2**, 25% bonus kutatásra és 25%-kal olcsóbbak.
- Charismatic:** Fele annyit fizet egy hőőért, zsoldosért, mágikus uomért. A negatív eseményekből származó diplomácia-büntetések feleződnek, a jó effektek pedig duplázódnak.
- Chaos Mastery:** 10%+ a **Chaos** Spelleken, **Dispel/2**. A **Chaos** Node-okból származó erő duplája. 4 chaos könyv kell ehhez.
- Nature, Sorcery** **Mastery** ua., az adott tudományra.
- Internal Power:** Ua., mint a **Divine Power**, de ehhez a 4 könyv a **Death**-ben kell.
- Mana Focusing:** Egy adott osztály node-jából származó erőt 25%-kal növeli. 4 könyv kell abba az osztályba.
- Node Mastery:** Dupla a mágikus erő az összes **Node**-ból. 1-1-1 könyv kell a **Chaos**, **Nature**, **Sorcery** osztályokba.

Ezután kell kiválasztanunk a fajt amivel leszünk. A **Myrran** varázslatnál már kiderült, hogy a játékok két világon játszódik, **Arcane** és **Myrror** világán. Az átjárók közöttük az elhagyott mágus tornyokban vannak vagy megfelelő varázslatokkal lehet átjutni. A fajok különbözőek csak, de a varázslatok, a csata, stb. az ugyanaz.

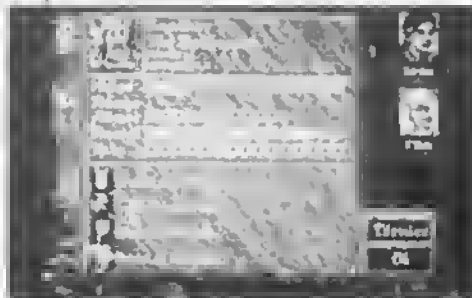
- Barbarians, Warship** (csatahajó), és gyors növekedési ráta. 2 csatahajó együtt gyakorlatilag minden partraszállást vissza tud venni. (Kivéve ha nagy ritkán az ellenfél is warship-pel van, de mondom: ez nagyon ritka).
- Gnollok.** Ez egy primitív, erőszakos banda. Ha őket választjuk, akkor az első pillanattól támadunk, mert +2 strength van az alapcsapataikori (spear, swordsman).
- A felszerzetek (halfling) sem rossz: gyorsan szaporodnak, és kiváló parittvás (slingers) csapatokat termelnek. Sajnos erősen limitált, hogy milyen épületeket húzhatnak fel.
- High Elves:** Elf Lordokat termelnek akik nagyon hatalmasok. Igondoljunk mondjuk **Fearless** vagy **Gil-Galad**-t! Termelnek **LongBowMen**-t is hosszú íjjal lövőző figurák — ez is ismerős: **Legolas**. A harmadik jó kis egységük a **Magician**. A faj elég szép mana bonusokat tud kapni. Viszont nem meglepő, hogy a szaporulatuk meglehetősen alacsony.
- High Men.** A **High Men** a szokásos ember faj. Semmi különös csapat,

- mindent minden átlagosan. Emleltést a **Warship** osztaguk érdemel.
- Klackson.** Nagyon gyorsan szaporodnak, és a **Stag Beetle** nevű csapatuk — bár elég drága — meglehetősen masszív egy fajta. Ha a főváros Klackson, akkor kettővel kevesebb a támadó a városokban. Így az adott meglehetősen magasra nyomhatjuk mindjárt a játék kezdetén. Sajnos ők is erősen limitáltak az építmények terén.
- A gyíkemberek (**Lizardmen**) tudnak úszni, így gyakorlatilag bármerre elkalandozhatnak velük. Aránylag olcsón termelnek **Sárkány Teknősöket** (**Dragon Turtles** - ez biztos a Tina Nindzsa teknőc ha már megnőtt). Ja, és harcosoknak sem utolsó. Ők húzhatják fel a legkevésbé látja épületet. (Ez a teknőceik miatt érthető)

A további fajokból egyedül a következő **Myrror**-ban élő faj érdemel említést:

- Sötét Elfek.** Hihetetlen erős a mágiajuk, és a **Nightmare** csapatunk talán kicsit túl erősre is sikerült...

Az 1.1-s **MOM**-ban a különböző időző csapatok már csak egyet lőnek percenként kettő helyett. Ez nagyban javítja a játék egyensúlyát. Igaznak tűnik az a kijelentés, hogy a **MOM** valójában a v1.2-től kezdődik, addig legfeljebb publikus béta verzióknak nevezhetjük. (Az írás pillanatában még nincs 1.2-s, viszont a hírcsapat nem vagyok képes elzárni magamon...)



Számtalan az 1.1-s verzióban javítottak a baibárokon és egy kicsit a törpökn is igazítottak.

Úgy tűnhet, hogy a faj választás csak a játék elején lényeges. Egy idő után ugyanis olyan rengeteg idegen várost rohanunk le, hogy tetszés szerint válogathatunk a jobbnál jobb egységekben. Emiatt úgy tűnhet, hogy a "lassú" fajok (pl. elfek) nem érik meg. Viszont a játék készítői ezt ellensúlyozandó annyi előnyt adtak az elfeknek, hogy még mindig ők a kedvenceim. Persze a baibárok vagy a beizerkerek sem rosszak — pont a tempójuk miatt.

A játék vezérlése a **Colonization** és a **Masters Of Orion** alapján már triviális, de mivel nem mindekl ismeri ezeket, szólunk pár szót erről is.

Ebben a játékban varázslatokat kell feltalálnunk. (Jél Nem is hittem volna) Ha jobb clickelünk egy városra, akkor láthatjuk a városunkat: A felső sorban a lakosságot. Háromféle figura lehet: farmer, építő, lázadó. Minden figura 1000 embert jelképez. A sor jobb v. bal oldalán való bal click növeli az azon a végen álló emberkéek számát. Jobb click ad infót, Persze a lázadókat nem lehet itt növelni/csökkeníteni. Növeli az adók emelésével, csökkenteni megfelelő építmények felhúzásával lehet. (Shrine, Temple, Parthenon, Cathedral) Alatta a nagy altlakban vannak a létesítmények, rájuk clickelve eladhatjuk őket. Mellette van, hogy mit is termelünk éppen, ezt tetszés szerint megváltoztathatjuk. Rengetegféle épület van persze, itt egy gyors tipp,

hogy mit is érdemes termelni: Egy gyors stratégiai tipp arról, hogy mit építsünk: **Builders Hall**, **Granary**, **Shrine**, **Smithy**, **Marketplace**, **Farmers Market**, majd **Temple** vagy **Library**. Egy nagyon fontos létesítmény van: **Summoning Circle**. Ahol ez van, oda lehet különböző lényeket idézni. Ez a főváros is. Ha egy csapat az aktuális akkor jobb clickel "elszabadíthatjuk" a kurzor-t, hogy máshova is clickelhessünk.

A felső sorban láthatunk néhány menüt. Az első a **Games**. A szokásos **Quit**, **Setting**, **Save**, **Load**. Ha rákattintunk az egyik játékállásra akkor megjelennek a **Save** és a **Load** menüpontok. Rá soha nem kérdez, tehát csak óvatosan...

A következő a **Spells** menü. Itt állíthatjuk be, hogy milyen varázslatot óhajtunk elsűtni. Ezek a csatán kívüli varázslatok: szörnyidőzés, egységek lelpumpálása, stb.

Itt mondanám el, hogy a varázslatkönyvünket a felső sarkokban látható számlálón való bal clickel lehet lapozni.

A harmadik menüpont, az **Armies**. Itt a hadseregeinket láthatjuk. Bal clickel kiválaszthatjuk és mozgathatjuk őket, jobb clickre meg a szokásos info érkezik.

A következő a **Magic** menüpont. Na, ez gyakorlatilag egy az egyben a **Masters Of Orion**-ból jött át. Itt állíthatjuk be a mana szétosztását a jogarokon clickelve. Amelyiknél a jogarfeje clickelünk, az nem fog változni.



Az alsó sarokban lévő **Alchemy** gombbal az aranyból manát lehet előállítani. Ez hasznos lehet: ha valamiért nagyon nagy mana szükséglet áll elő, több nagyobb (10-20 lős) városban **Trade Goods**-t terhelhetünk és már jöhet is a manaáradat. Mondjuk egy **Time Stop** varázslathoz szükséges lehet ilyen, ugyanis 1500 mana kell a castoláshoz és 200 a körönkénti lenntartáshoz.

A következő ikon az **Info**. Persze nem csak info lesz:

- F1.** Ha ezt bekapcsoljuk, akkor a földről kérhetünk infót. Városteremtés előtt fontos!
- F2.** Egy nagy térképet kapunk. Bal clickel lehet behozni a játéktérbe egy helyet.
- F3.** Milyen varázslataink vannak? Néha érdemes megnézni, de legtöbbször tudjuk, mink van.
- F4, F5** Statisztika.
- F6.** A kör elején kiírtak ismétlése. (x város befektetett ezt/y lakosa lett, stb.)
- F7.** Adózás. Na EZ fontos! Elég egyszerű: alacsony adó, kevés lázadó, és kevés bevétel <-> Magas adó, sok lázadó, magas bevétel. A lázadókat igen sikeresen lehet csökkenteni az erre szolgáló épületekkel.
- F8.** Ágyvezet. Automatán dönti el, hogy melyik városban mit építsünk.
- F9.** Infó saját magunkról. Ez is kb. annyira hasznos mint az **F4, F5**.

Ennyit bevezetésnek. A stílus kedvelői máris hátrébb lapozhatnak a **Colonization** leíráshoz, ahol is CoVboy bátyó folytatja a témával kapcsolatos eszméletlenségeket.

• ChX

ARCADE POOL



Aml most következnek, az a világ nyolcadik csodája. Egy kis budget játékról van szó, ami mellett igen sok full price termék nagyon szűknek tűnik. A **Team 17** soha nem volt híres az elkapkodott projektekről, de ilyen minőségű (annak ellenére, hogy ez a csapat a kedvenceink közé tartozik) még mi sem számítottunk. Az **ARCADE POOL** annyira csúcs minden tekintetben, hogy néha őszintén szólva nem is tudjuk, hogy egy-két cég mire föl meri a portékáját egyáltalán "játéknak" nak nevezni.

Vágjunk bele a játékba:

Mindenekelőtt a bejelentkező menü fogunk végigugrálni, aki pedig a játékfajta kiváncsi, az egy lejezzettel lejjebb élhet ki magát!

- **Start New Game:** Új játék indítása... Most aztán roppant nagy titkot árultunk el!
- **UK 8 Ball Pool (vagy amit akartok!):** Ez csupán egy lehetőség, a játék nagyon sokféle biliárd változat kipróbálását biztosítja a számunkra, mint máli említettük, ezek tárgyalásáról később lesz szó.
- **Single Match:** Az éppen beállított játéktípusban egy meccs végigdöntése. Elég egyéltelme.
- **Demo Session:** Na neeeeeeem... azért sem írjuk le!
- **Player Setup:** Végre valami érdekesebb menüpont, bár azért nem vádognak hanyatl tőle. Az ablak bal oldalán láthatjuk a játékosok neveit, mellettük pedig azt, hogy gépi, vagy kézi irányítás alatt állnak-e. Abban az esetben, ha az aktuális játékos ember (gy.k. homo sapiens) manipulálja, a névre clickelve megjelenik egy kurzor, és beírhatunk egy új nevet. Ha a computeré a játékos, akkor a "névre click" manőver a gépi skaccok közötti szelektálást eredményezi. Van még itt két dolog: a **players num**, a játékosok számát jelzi, míg a **taurament** egy esetleges bajnokság taglétszáma.
- **General Options:** Hát ez nem igaz, még egy olyan lehetőség, ami tök egyértelmű! Van még mit írni arról a stuffról egyáltalán? Ja, hogy van; például érdemes megemlíteni azt, hogy a posztó színeit mi sokszor hibába próbáltuk a szomunknak kedvesebbé cserélni, az bizony maradt az eredeti. A US és a UK labdatípusok közötti igen bonyolult választást pedig a kedves olvasókia (rajongókia?) bízzuk...
- **Custom 8 Ball Options:** A Custom 8 Ball játékmód rejtélyes opciói. Aki jól akar magának, az nem piszkálgatja! Csak mániákus poolőrülteknek!

- **Online Manual:** A játék kezelésének angol nyelvű leírása. Biz' isten nem onnan vettük ezt a cikket!!! Akiket érdekelnek a Custom 8 finomságai, az innen mazsolázhat!

- **Load és Save:** Az!

POOL-FAJTÁK:

Oké gyerekek... azaz tisztelt és kedves és szép olvasóink, itt jön a lényeg: most aztán levakarjuk Nektek a játékokban előforduló összes biliárdfajtát, illetve azok szabályait.

UK 8 Ball Pool:

Az alapvető játéktípus, a teljesség kedvéért természetesen fejtük, hátra akad olyan, aki nem ismeri. Szóval a lényeg: a fehér golyót bökődshetjük, illetve azzal kell a többi bogvót bejuttatnunk jól megérdemelt helyére. Kezdetkor üssük be a felhalmozott golyók közé, de előtte nyugodtan tegyük a legkeményebbre az írtás erősségét! Amilyen szűk golyó megy be először ütésünk nyomán valamelyik lyukba, olyan szűköket kell képviselnünk a továbbiakban. Vagyis, ha sárga golyót ütünk be először, onnantól kezdve csak olyanokat szabad a jövőben is hazavágnunk! Amivel az élet szép, de nem tökéletes, meg fog történni velünk egy-két malőr. Ilyen például az, ha netán az ellenfél golyóját robbantjuk be egy félreeső lyukba, illetve ha fehér labda is úgy dönt, hogy távozni óhajt a pályáról... Ebben a két esetben az ellenfél egy szabad ütést kap. Egy játékos addig játszik, amíg egyrészt az Amiga be nem mondja az unalmast, másrészt meg ha mollé ütünk valamit, vagy egy labdánk se megy a lyukba az aktuális ütés hatására. Ilyenkor a másik játékos jön, illetve ha elszúrtunk valamit, akkor ökelme szabad ütést kap, azaz kavarhat kedve szerint. A legbosszantóbb az, ha a fekete golyót idő előtt sikerül beszerencsétlenkednünk valamelyik lyukba. Ha az összes hozzánk tartozó labdát beütöttük már, akkor kell a fekete golyót valamelyik zsebbe továbbítani, s amivel már meg is nyertük a játékot. De ha a kis feketét úgy ütjük be, hogy kint van a pályán még valamelyik labdánk, akkor AZONNAL elveszítjük a játékot. Különösen akkor lehet hisztizni, amikor sokkal jobban állunk, mint az ellenfelünk, és egy óvatlan mozdulattal elnyeljük a fekete bébit az egyik gaz nyílással... Ilyenkor környezetünk aktív közplkésével próbáljuk csillapítani idegességünket!

Ha a kár megkezdésekor semmilyen ball nem megy be a lyukba, akkor a select ball group-ban (a képernyő felső része) választhatjuk ki, hogy melyik fajta lasztikra

raítunk igényt. Mielőtt azonban ezt megtennénk, mindig nézzünk körbe, hogy melyik szűk labda/labdák vannak "lyukközleiben". A lövőhelyzetben lévő labdákról a "röppálya" is tudomást ad.

US 8 Ball Pool:

Egy másik labdakészlet. A lényeg ugyanaz, mint az előbb.

US 9 Ball Pool:

Itt a game célja az, hogy a különböző golyókat egy adott sorrend szerint (emelkedő számok alapján) kell a lyukba lökdösnö.

US 8/15 Ball:

Elég jópofa dolog. Az első ütés után kiderül, hogy melyik csapatot fogjuk képviselni a csíkos/csíktalan (nem csínytalan!) labdák közül! Ha ez megvolt, a szűnünk szerintiüket szépen üssük be, majd az utolsó ütés helyét kell kiválasztanunk, ha már csak egy golónk marad. Figyelem! Jól gondoljuk meg, hová szeretnénk lökni a last skulót, mert ha kijelölünk egy lyukat, annak a helyét már nem módosíthatjuk! Egyébként a fekete labda távozása a pályáról ebben a játékban "csak" büntetőpontot eredményez, nem pedig játékvesztést.



Custom 8 Ball:

Na hát ez az a játékfajta, ami a legtöbb fejtájt okozta nekünk — még *Kalmo Pirin* néni ellenirátásával is fittyt hányva sajgott tőle a kobakunk! Amira rájöttünk, az az, hogy a saját szűnünk (csíkos/csíktalan) szerinti golyókkal kell a zsebekbe navigálni. Ha valaki szabad ütést kap, az egy "kéz" pointer segítségével megkönnyítheti a dolgot — ezzel lehet ugyanis a pályán mozgatni a skulókat. A készítő is sejtették, hogy ez a fajta pool egy "minimálisan egyszerű" játék, mivel egy külön menüt is kreáltak neki. Ha nagyon nem megy, egy későbbi CoV-ban nagyló alá vehetjük...

9 Ball Challenge:

Kifejezetten izgalmas pool. A neve ellenére először hat golyót kell ellüntetnünk a pályáról. Hogy melyik legyen az önkéntes "lyukbakerülő" labda, azt a bal felső sarokban láthatjuk. Ha nem is jutunk azonnal a kis drágát, legalább érijünk hozzá! Hibapont esetén ugyanis három életet veszünk, ha pedig nem sikerül beütni, az egy életünkbe kerül. Ha ennek ellenére is túléljük a játékot, és mind a hat skulót beszerzedük, akkor fog csak igazán lenni rólunk a víz, amikor megtudjuk, hogy a következő körbe kilenc golyót kell betapsolnunk, ráadásul az életeink száma nem áll vissza az eredeti maximumra! A világló lyukba való beütés több pontot eredményez. Jó szórakozást!

Survivar:

Mint a neve is mutatja, túl kell élnünk ezt a játékmódot. Azaz gyerekek, eljött a ti időtök: esztelenül lehet bökődödni bármelyik labdát, a lényeg, hogy MINDEN ütés hatására minimum egy távozzon a pályáról — ellenkező esetben minusz egy élet. Csak halkan jegyeznénk meg, hogy három élettel rendelkezünk. A játékosok felváltva ütnek, egyszer egyik, aztán a másik. Nincs különösebben hibapont, de egy-egy elbaltázott ütés életvesztést eredményezhet. Három

élet pedig... hát, hogy is mondjuk csak... szóval nem igazán sok!

Trick Shot:

A legeslegfurcsább mód, ahol is átlalunk beállított trükkövéseket gyakorolhatunk. Tetszés szerint kidobálhatunk labdákat a pályáról, vagy keresztbe-hosszába cipellhetjük őket a "kéz" pointer segítségével.

Speed Pool:

Talán ez a legizgalmasabb pool a rekordjavító öültek számára. A lényeg az, hogy az összes labdát a lehető legrövidebb idő alatt bezavajjuk. Az időt itt az órán kívül annak idegesítő kattogása is jelzi. Érdekes a Demo Session-nél megnézni, hogy a gép ebben a kategóriában milyen gyors!

Hát... akkori ennyit a biliárdfajtákról. Ha valakinek ez kevés, nem fogunk megsértődni, ha tollat ragad, és megijja a véleményét — akkor esetleg to be continued...

Hogyan lökjük a labdát?

Ez itt a kördös: hogyan lökjük a golyót??? Na, azért nem kell félreérteni, hmm... Oké? Mielőtt azonban vadul játszanánk a

dákóval, nézzük át a képernyő alján terpeszkedő információhalmazt baltól jobbra haladva:

- **Exit:** Kilépés az aktuális játékból (csak akkor lehet, ha a pointer nyíl alakú).
- **Now:** Uj! Kivételesen nem mosópor, hanem játék!
- **Save:** Kimentés.
- **Replay:** Az utolsó ütés visszajátvása (akár játék közben is).
- **Stats:** Ezt a köi befejezése után is megkapjuk, de akár a harc hevében is behívhatjuk. Egyébként statisztika.

Ezek voltak az ikonok, de van ám itt még min csemogéznit! Mindjárt a Stats mellett láthatjuk az éppen mérészen törtető játékidőt, és egy kis sávban az aktuális labda számát (amin a pointer éppen sziveskedik eltehőnkedni), végül pedig egy kis ablakot benne egy golyóval és csíkkal. A golyón tudjuk beállítani azt, hogy a dákó hol üsse meg, a csíkon pedig az ütés erősségével manipulálhatunk (bal click).

Na most, hogy végigjártuk magunkat a képernyő legálján, tekintetünket fordítsuk a játéktérre, és összpontosítsunk a fehér laszra. Útni úgy lehet, hogy lenyomjuk a bal clicket, ekkor egy fehér pontvonal

jelenik meg, amin ötös golyók lútkáloznak. Gondoljuk, nem volt nehéz rájönni, hogy a vonal az ütés irányát mutatja, a rohanó karikák pedig azt, hogy a diága labda mekkora sebességgel fog száguldozni a posztón. Ha a bal clicket egyfolytában nyomva tartjuk, és úgy mozgatjuk a ponttert, szelektálhatunk a "röppályák" között. Előbb-utóbb megtaláljuk majd az igazit — ha ez megtörtént, a golyó az éppen beállított sebességgel és szögben szépen támadásha lendül a jobb click leütésére.

FINISH!

Hát ennyit Néha — ez most komoly — slíhatnékünk támad, ha aiaa gondolunk, hogy egy-két cég nagy dérel-durral hirdeti a kacatjait, amik fabatkát sem érnek, aztán meg igen szerényen jön az a "budget" kategóriájú stuff, és agyonveri sok "nagyot". Nem dicshimnuszokat zengünk a Team 17 eddig is igen népszerű csapatának tagjai felé — de az tény, hogy az a kis romekmő igazolja az "egyszerű, de nagyszerű" tétel helyességét! Minden benne van, ami pár kellemes órához kell! Még dákó is...

■ TIBSOFT & STEFA

TIE FIGHTER

(Táj jellegű Fájter)



TIE Fighterrel szállni élvezet, Gyorsabban meghalsz, mint képzeld! Pajzsod nincsen, lü de kafa! Ha az oirod alá pörköl egy kis pofa

TIE Bomberrel szállni homibajó, Lassabban fordul, mint a kompliajó Zótyóg és pölög, hü de kafa! Ha az oirod alá pörköl egy kis pola

TIE Defendeirel szállni döbbenet! Roakciód a hőkkenet! Felszállás előtt az útravaló! Nem más, mint az utolsó kenet...

Próbálta már valaki beleélni magát azoknak a szeirencsétlen TIE pilótáknak a helyzetébe, akiket X-WING-esek közben oly nagy buzgalommal, és olyan könnyedén gyilkolt halomra? Próbálta már valaki elképzelni, milyen lehet egy rozszant, pajzsnélküli hajóval B-WING-ekre vadászni? Próbálta már valaki elképzelni, milyen lehet egy olyan szimulátor, ahol a cél az volt hogy srányaljuk túl az X-WING színvonalát, és ha lehet, az oladási statisztikáit is? (Feltehetőleg elsősorban az utóbbi volt a cél...)

Nem? Nahát akkor itt van nektek: TIE FIGHTER. Tiszta X-WING, csak a másik oldalról nézve. Milyen könnyűnek tűnik első pillantásra: százszoros túlerőben, néhány csillagromboló támogatásával bárkit lelő az emben, nein? Hár majd meglátjátok...

Az irányítás nagyon hasonlít az X-WING-é: a névmegadás, kódkerés és hasonló kellemetlenségek után egy birodalmi csillagromboló jó vicc, mintha lónének lázadó csillagrombolók is) központi hangájában találjuk magunkat. Van itt egy csomó ajtó is, amiket rök jó peén ki-be nyitogatni, de most inkább nézzük sorban hol mit lehet akciózni.

REGISTER

Na, itt már voltunk (névmegadás, kódkerés, stb.), de ha hirtelen felindulásból egy 'ESC'-et nyomunk, mindjárt egy rakás menüpont tául a szemünk elő. Lássuk:

Options:

- **Music, Sound, Speech on/off:** Ez mind ropant bonyolult, most inkább nem is foglalkozunk vele.
- **Transitions on/off:** Az intro közben érkező üzeneteket lehet vele ki-/bekapcsolni. Nincs sok értelme kikapcsolni.
- **Subtitles on/off:** Most kapásból nem tudom, de valamire biztos jó (ezek egy Top Ace másodpilóta szavai voltak).
- **Difficulty Level:** (lehet hogy nem így írják, csak nem tudom elolvasni a saját kézírásomat) Ilgy írják: Nehézségi fokozat állítása.

Backup:

- **Automatic Backup/Restore:** Automatikus feltámasztás. Nem érdemes hozzányúlni (különben meg úgysem fogunk meglátni).

- **Backup/Restore Pilot:** Ha az előzőt kikapcsoltuk, azt lehet halál esetén használni.
- A legelső sorban pedig a pontszámunkat tekinthetjük meg.

Record:

Itt lehet megnézni, hogy pályafutásunk alatt hány ellenséget pusztítottunk el, milyen hatékonysággal használtuk a fegyvereinket, és hogy állunk a gyakorló, illetve az éles küldetések teljesítésével.

Medals:

A kitüntetéseinket mutatja meg. Nem az egyenruhánkra aggatja, mint az X-WING, hanem csak felsorolja, de így is a hiú pilóták kedvenc menüpontja.

Van itt még egy kis meglepetés is: a képernyő bal oldalán a pilótánk kezét láthatjuk, ha sok extra küldetést megcsinálunk, magától a Császartól kapunk is szép (?) díszeszn tetoválásokat.



Film Room

Ilyen volt az X-WING-ben is: a játék közben filmre vett akcióinkat nézhetjük meg. A filmet teljesen meglepő módon Load Mission Film-mel lehet betölteni, lejátszás Play, tekergetés Rew és Adv - de aki látott már videót, az magától is rájöhet. A kamerát játék közben a 'C' billentyűvel lehet ki/be kapcsolni (itt - az X-WING-gel ellentétben - egyáltalán nem lassítja a játékot). Lejátszás közben

- operatorködhétünk is;
- **Follow Mode:** A kamera követi a hajót.
- **Free Mode:** A kamera egy helyben áll.
- **Track Mode:** Követi a hajó tengely körüli forgását is.

A három mód variálásával egész "Hollywood-os" filmeket lehet összehozni.

TECH ROOM

A játékbán szereplő összes hajót, csillagrombolót, konténerit és üszemetet meglekinthetjük három dimenzióban tetszés sze-

int: **logatva (ROTATE)**. A gépoknál a következő infokat árulja el a program: a hajó neve, nagysága, sebessége, fegyverzete (nagyobb hajóknál diszkrétan csak annyit jegyez meg: "...many turbo lasers"!), és a sebezhetősége (sehozhetetlenség). A program adatbázisában van vagy száz gép. köztük néhány régi jó ismerős (Millenium Falcon...).

COMBAT CHAMBER

Ez is ismerős lehet az **X-WING**-ből (ott **Historical Combat**-nak hívták). Gépenként négy gyakorló küldetést lehet megcsinálni, az első siker után vállvetégetést kapunk, utána soiban bionz, ezüst és arany plectsnt. Küldetésenként nincs kúton Top-lista, csak gépenként.

CHANGE BATTLES

A játékban a küldetések hét csatában (Battle) vannak elosztva. A játék kezdetén négyet ajánl fel a program, ha ezeket végigcsináltuk, kapunk újabb kettőt, és ha ezek is megvannak, jöhet az utolsó (ami remélhetőleg mégse lesz az utolsó, azaz lesznek misszion diske is a játékhoz). Itt lehet még megnézni a már teljesített küldetések után járó jutásokat (View Cutscene). Nincs annyi intro, mint az **X-WING**-ben volt, de legalább annyira látványosak.



CONTINUE BATTLE

Ezzel lehet folytatni a már elkezdett küldetés-sorozatot. Egy tiszt osztozat utasításokat, és néha egy köpenyes figura is látható a Császár tikos beépített cimbeie), aztán rakétákat aggathatunk a hajóra (általában érdeimes megvárni az ajánlott összeállítás), és már indulhatunk is!

TRAINING SIMULATOR

Ez az egyik olyan rész, ami nagy előrelépés az **X-WING**-hez képest. Egy össze-vissza kanyargó csöben kell repülnünk, persze időre. A falon lévő piramisok lelövésével plusz időt kapunk. Hogy ne legyen ilyen egyszerű az életünk, a második szinten lebegő gömbök is megjelennek a légtérben, aztán pedig egy nagy vetülatorra emlékeztető szerkezet (szintén plusz idő). Mivel az még így is túl könnyű lenne, a ventilátorok előbb-utóbb elkezd leognni, majd jön egy a csövet elzáró lemez, amin csak egy kis lyuk van, sőt, ez is nekiáll leognni, majd kettő lesz belőle. Az idő meg egyre fogy... Szóval, ha valaki 12 pályánál többet megcsinál, érezze magát valóan veregette. Egyébként 8 szint teljesítés után mári megkapjuk a kitüntetést.

Most mári szinte mindent tudunk, itt az ideje, hogy megismerkedjünk a hajókkal:

TIE Fighter: Hát, az egy igazi **Trabant**. Pajzsa nincsen (ez azt jelenti, hogy két, jobb esetben három találatotól szétesik), van két lézere, közepes sebességű, de legalább fordulékony (még szép...). Néha, speciális küldetésekben rakétái is kap. Általában olyan küldetéseket kapunk vele, hogy két-háromszoros túlerővel nyomjunk te néhány lázadó vadászt. A túlerő persze csak elhanyagolható ideig szokott tartani...

TIE Bomber: A lázadók gépei közül az **Y-WING**-gel lehet nagyjából párhuzamba állítani. Lassú dög, így tudat, mint egy lovas kocsi, pajzsa persze nincsen. A lézereje azért elég szép: két lézer meg

egy csomó rakéta. Ebből adódóan nagyobb hajók kilövésére szokták használni, persze jó nagy csapalokban.

TIE Interceptor: Elfogó vadászgép, pajzsa nincsen, rakétája se, de legalább négy lézert tettek rá, ami mári egy elfogadható tüzerőt ad neki. Sajnos aránylag könnyű kilöni, mert elég lassú a szerencsétlen. **X** és **A-WING**-ekre szokták ráküldeni - elég esélytelen...

TIE Advanced: Na végre, egy normális hajó! Van pajzsa, gyors, négy lézer, rakéták... Egy **Top Ace** pilóta véleménye szerint, ha jó pilóta kezébe adják, szinte legyőzhetetlen. Ennek megfelelően, olyan küldetéseket tudnak adni, amiben egyedül kell kipusztítanunk az egész ellenséges flottát...

Assault Gunboat: Közkedve! Bezenévén **Aszalt Gombóc**. Az egyellen alappép, aminek hyperspace-lajtóműve van (ebből adódik is a következtetés: nem érezhetjük a hátunk mögött a csillagiombolból megnyugtató közelségét). Van pajzsa, két lézere, rakétái, és két ionágyúja (ezzel lehet az ellenséges hajót "lefagyasztani"), de hogy ne legyen olyan jó nekünk, elég lassú. Védelmi feladatokra és fagyasztásra szokták használni.

TIE Defender: Némi túlzással élve a Birodalom leghatékonyabb fegyvere a **Halálcisillag** után. Hiperhajó: múltól vonósugárig mindenféle kútyu van rajta, a sebessége és tüzerje elsőpró. A "megtestesült hi-tech életveszély" egy onyho kilejezés a **Defender**-el kapcsolatban. Csak akkor kapjuk meg, ha már sok küldetést végigjáratítottunk, és olyan feladatokat tudnak rászózni, amiknek hallatán egy jóérzésű **TIE** pilóta inkább átáll a lázadókhoz...

Lássuk a műszerfal elrendezését!

Minden gépen ugyanazok a műszerek, csak más-más elrendezésben. A bal és jobb felső sarokban szokott lenni az első és hátsó radar. Egy körben a hajó sematikus rajza: ez a pajzsainkat jelzi (máris ha vannak). Az **L**, **S** és **E** feliratú kis műszerek a lézerei, a pajzsok, illetve a motor újratöltésére fordított energiát mutatja. A kivezetélszjelzőre emlékeztető műszerei a lézerek feltöltöttségét jelzi. Valahol egy eldugott helyen szokott lenni három számkijelző, ezek a rakétáink számát, a pillanatnyi sebességünket és a motor teljesítményt (százalékban) mutatják. A **TIE Defender**-en a jobb alsó sarokban van még egy műszer, ez a vonósugár feltöltöttségét jelzi.

A célkeresztünk sarkai körül annyi világit, ahánnyal egyszerre lövöldözünk, a célkereszt akkor villan fel, ha belögtünk valakit (zöld: lézerekkel, piros: rakétával biztos találat), a célkereszt feletti három bigó pedig akkor világít, ha minket loptak be (az első, ha lézerekkel, a harmadik, ha rakétával, a középső akkori, ha egy nagyobb hajó fogott be (légeon rossz...)).

Alul középen látható a **Combat Display** (ez is "pici" jobb, mint az **X-WING**-é), ezen látható a belögött hajó hozzánk viszonyított helyzete, a távolságunk, a belögött barátunk pajzsának, páncézatának, és irányító rendszerének állapota.

Most podig a gépek irányításáról:

A joystick használatát romlíthatólag senkinek nem kell különösebben magyaráztatni, billentyűkombinációból viszont rengeteg van, csak a fontosabbakat lijuk le, a többinek mindenki utánanézhethet a **Help**-ben. Tehát:

'F9': Energia átküldése a motor töltéséről a lézerekre.

'F10': Energia a motorról a pajzsokra.

'*': Energia a lézerekre a pajzsokra.

'*': Energia a pajzsokról a lézerekre.

'Backspace': Maximális sebesség.

'V': Nulla sebesség.

+', '-': Sebesség növelése/csökkentése.

'I', 'J': 1/3 illetve 2/3 sebesség.

'ENTER': A befogott hajó sebességét veszi le.

'SPACE': Befogja a ránk kilöti rakétáit, 'számbilentyűk': Oldalak- és hátratekintés, külső nézőpontok.

'O' + 'SPACE': Küldetés letadása.

'W': Váltás a legyeveink között.

'E': A legközelebbi minket támadó hajót fogja be.

'R': A legközelebbi hajót fogja be.

'T', 'Y': A belöghető ellenségek közötti lapoz.

'X': Annak beállítás, hogy egyszerre hány lézerekkel lövünk.

'H': Hiperhajómű bekapcsolása.

'SHIFT' + 'S': Erősené hlvása.

'SHIFT' + 'A': Üzenet az alánk rendelt hajóknak: támadják azt az ellenfelet, akit mi.

'SHIFT' + 'C': Rádióüzenet: mindenki támadja azt, aki minket lö.

'ALT' + 'D': A grafika részletességének változtatása.

'G': A küldetés céljait írja ki.

'S': Első és hátsó pajzsok kiegyenlítése.

'M': Térkép. Itt a kurzorbillentyűkkel újabb képernyőket kapunk:

- **Opciók**

- **Billentyűzetkombinációk** (kb. ötször annyi, mint ez)

- Az eddig ékeztet rádióüzenetek és a program üzenetel

- **Helyzetjelentés a hajóról**

Hát ennyi - lehet repülni...

Most elég unalmas lenne az összes küldetéshez leírni, hogy mit kell csinálni, és kit kell lelőni, de ízelítőnek itt egy gyakorló küldetés leírása (**Interceptor 4**):

Egy flegatrról dobnak le három **Bomber** és két másik **Interceptor** társaságában. Egy lázadó konvojt kell elkapnunk, akik kezdetben 5 egység távolságira vannak. A konvoj **Transportokból**, **TUGokból**, **X** és **Y-WING**-ekből áll. Az egyik **Interceptor** azonnal nekikoccan a flegattnak, a másikat pedig villámgyorsan lelövik az **X-WING**-ek (**Top Ace** mindögyik). A **Bomber**ek a **Transportok**kal foglalkoznak, így gyorsan egyedül maradunk, és azon vesszük észre magunkat, hogy 3 **X-WING** és 3 **Y-WING** vadászik ránk (csak emlékeztetőül: pajzsaink nincsen...), miközben nekünk a **TUGok** (ami a lézerek legkisebb objektum a játékban) kellene minél gyorsabban leszednünk. És ez csak egy gyakorló küldetés volt...



Megoszlanak a vélemények arról, hogy jobb lenne a játék az **X-WING**-nél. Ami biztos, a grafika szebb lett, a legkisebb részletességnél úgy nóz ki, mint az **X-WING** a legnagyobbánál.

Egy **386DX-40**-on mári tülhetően elmegy, de **486DX2-66**-on az igazi. Az egyellen negatívum, hogy egy kicsit rövid lett, **Medium** fokozatban egy hétvége alatt végig lehet játszani (**Hard**ban azért egy kicsit azért lovább tart...).

Meg nem erőltett információink szerint mári készült a **LukasArc** legújabb **Star Wars** feldolgozása, az **EWOK FIGHTER**, melyben egy kedves **ewok harcos** szerepében kell kobáttával szétverni a **Halálcisillagot**, miközben három csillagiombolból zúdít ránk koncentrált bolygóobantó lézersugárakat...

■ **Pedro + Hancu**

+ még egy páran, akik belidumáltak

...míg a **Zorjyó**



A *Software Toolworks* új programjában az eddigi vakbélműtétek után kipróbálhatjuk, hogy mennyire vagyunk ügyesek az agysebészetben.

A játék a kórházban indul. A első sorban öt szoba található, ezek balról jobbra: hullatároló, CAT scanner (Számítógép által vezérelt röntgongéskészülék), MRI scanner (Mágneses rezonancia felvétel), röntgen, angiográfia (érfestés). A következő sorban van a négy kórterem, valamint két iroda, melyek közül a jobb oldali a miénk. Itt állíthatjuk be a program paramétereit. Az íróasztalunkon balra levő inappa segítségével választhatjuk ki a kóti asszisztent a hatból, akik majd a műtéteknél segítségünkre lesznek. (Érdemes olyanokat választani, akik a leginkább megfelelnek az adott műtőhöz, és persze jóban vannak egymással.)

Norah Griffin — sebészeti bennlakó orvos, fő területe az ér körülírt tárgulatának gyógyítása. Nem dolgozik együtt **Dr. Schmidt**-tel.

Craig Helprin — általános asszisztens
Jim Slade — belgyógyászati asszisztens, nőkkel nehezen dolgozik együtt.

Emil Kahn — érzéstelenítéssel foglalkozik, **Dr. Brandt**-tal nem hajlandó rendszeren dolgozni.

Heldi Schmidt — szívspecialista, az EKG-t ügyeli, és szól, hogy mi a teendő probléma esetén. **Dr. Griffin** a fő ellensége.

Elizabeth Brandt — sebészeti bennlakó orvos, főleg az agytumorról foglalkozik, **Dr. Kahn**-nal nem dolgozik együtt.

A középső lapon a játék paramétereit állíthatjuk be:

Allow Digital Sounds — digitalizált hangok bekapcsolása

Allow Music — zene bekapcsolása

Delete a Surgeon — sebész törlése a listából

Novice, Intermediate, Advanced — nehézségi fokozat beállítása (kezdő, középfeladók, haladó)

Az alsó téglalapba saját aláírást rajzolhatunk, a téglalap tartalmát az **Erase** megnyomásával törölhetjük.

Az asztalon találunk még egy segédkönyvet, amiből hasznos információkat olvashatunk, a számítógép pedig semmire nem használható. Az asztal fölött három tábla

van, ezeken az agyműtétek top-listáját tekinthetjük meg.

Az emelet bal alsó sarkában van az oktatóterem. Ide kell mennünk napi tevékenységünk megkezdése előtt, valamint akkor, ha valamit rosszul csinálunk a vizsgálat illetve a műtét során. A jobb alsó sarokban pedig a kórházi étkező található.

A portás szívesen ad eligazítást, ha kérdezzük tőle valamit, például:

Where is... — megtudhatjuk, hogy hol találjuk az egyes szobákat.

What do I do... — mik a teendőink a beteggel.

Először menjünk a tanterembe, ahol a legnagyobb tudnivalókat közlik velünk. Ezután a hangosbemondón hallhatjuk, hogy melyik szobában van a betegünk. Menjünk is rögtön a megfelelő helyre.

Elsőként nézzük meg a beteg feje fölött található lapot, és nézzük meg, mit látnak rá. Innen tudhatjuk meg, hogy mik voltak a panaszai, milyen állapotban került a kórházba, allergiái-e a tengeri állatokra (azaz allergiái-e a jódra), illetve hogy van-e pacemakerje. Az előbbi esetben nem végezhetünk el rajta CAT vizsgálatot, az utóbbiban pedig nem küldhetjük MRI vizsgálatra.

Ezután kezdjük el megvizsgálni a beteget. A fejére ráclickelve egy közeli képet kapunk az arcáról. Alatta egy tálcán találjuk meg a szükséges segédesszközöket. A bal felső pálcá segítségével vizsgálhatjuk meg, hogy követi-e a színe a pálcát (mozgassuk egy kicsit jobbra-balra), a lámpával a pupilla viselkedését figyelhetjük meg, a tűvel azt nézhetjük meg, hogy érez-e fájdalmat (ezt mindkét oldalon meg kell nézni a színe alatt, vigyázva, nehogy véletlenül a szemét szúrjuk ki...). Végül az Alico feliratú táblával beszédét vizsgálhatjuk meg.

Ezután a karok vizsgálata következik. Itt a reflexkalapáccsal kell megnézni mindkét kar reflexét (ha túlzottak a reflexek, akkor baj van), a tűvel karok érzékenységét, végül pedig a karokat le kell emelnünk, majd elengednünk, ezáltal megállapítva, hogy gyengeséget okozott-e a betegség (ha rögtön visszaesik a végtag, akkor van baj). A lábakkal ugyanezeket kell végigcsi-

nálni. Arra vigyázzunk, hogy ha először azt az oldalt szúrjuk meg, amelyik nem mutatott fájdalmat, akkor a másik megszorítása után újból szúrjunk bele, mert különben a gép nem jegyzi fel az eredményt. A vizsgálati összerakást a tálcán mellett található lapon nézhetjük meg:



Szem és beszéd:

No pain — nincs fájdalomérzet

No eye tracking — nem követi a szemével a pálcát

Abnormal dilation — tág pupilla

No light reaction — nincs fényreakció

Slurred Speech — érthetetlen beszéd

Karok és lábak:

No pain — nincs fájdalomérzet

Weakness — gyengeség

Reflex aggravated — túlzott reflex

A legtöbb után oda van írva, hogy melyik oldalon voltak felfedezhetőek az egyes tünetek.

Ezután ha még nem vagyunk biztosak a diagnózisban, elküldhetjük különböző röntgen- és egyéb kivizsgálásokra a beteget. Itt vigyázzunk az jódra allergiás és a pacemakerrel rendelkező emberekkel! Választhatunk a CAT, MRI, koponyaröntgen (**Skull X-Ray**) és érlelési (**Angiogram**) vizsgálatok közül, melyeket az állásunkkal orvosíthatunk, valamint megállapíthatjuk a kezelést (**Prescribe Treatment**):

Prescribe Aspirin/Codeine — aszpirin ill. kodein felírása

Refer to Psychiatrist — a beteg elküldése pszichiátriához

Exercise the Extremity — végtagok kivizsgálása

Prescribe Physical Therapy — fizioterápia előírása

Operate for Aneurysm / Brain Tumor / Subdural Hematoma — műtét: ér körülírt tárgulata / agytumor / agyhártya alatti vérömleny miatt

A CAT

Norinál esetben az egész terület kh. azonos színű, középen pedig egy Y alakú rész található. Az értárgulat az egyik oldalon levő fehér folt jelzi. Ezt nem szabad összekövenni az agyhártya alatti vérömlenlyel, mert akkor a folt az agy peremén látható. Infarktusnál a beteg sötétszürke területként látható az alsó részen. A tumort is sötétszürke folt jelzi, de ez kisebb, mint az infarktusnál.

Az MRI

Normális esetben semmi elváltozás nem tapasztalható a felvételen. Értárgulatnál a felső részen egy sötét korong jelzi a betegséget. Infarktusnál az elhalt agyszövetet nagy fehér folt jelöli. Agytumor esetében a felvételi közepén függőlegesen egy sötét sáv húzódik, és az egyik oldalon fehér kör látható. Vérömleny esetén pedig az agy külső része egy kicsit benyomódik, és az agyhártya alatti terület fekete színnel van jelölve.

A koponyaröntgen

Egy kékesfehér fajlag-laló álló Y alakú csík látható a felső részen, ha törés van.

Az érlelés

Normál esetben egy nagy U alakú ér látható, több mellékérral. Aneurysmnál az érben egy csomó keletkezik, ami fekete

szerűen látható. Vörömleny esetén H alakban vannak az erek, középen lent pedig egy nagy üres terület van. Infarktushál S alakban látszik az ér, melynek a felső részén vastagabb sávval van jelölve az érlezárádás. Agytumor esetében pedig Az U belsejében nagy fehér folt látható.



Az egyes betegségek tünetei és kezelése

1. Ér körülírt tágulata (Aneurysm)

Tünetek: fejfájás, ájulás, gyengeség a végtagokban, tág, fényre érzéketlen pupilla. Egyes esetekben a tágulattal ellentétes oldalon levő szem nem követi a pálcát.

A CAT, az MRI és az érlelés jelzi a tágulatot.

Kezelése: műtét.

2. Agytumor (Brain Tumor)

Tünetek: fejfájás, gyengeség a végtagokban, túlzott reflex, a tumorral ellentétes oldalon érzéketlenség. Ha a tumor az agy bal oldalán van, akkor a beszéd érthetatlenné válik.

CAT, MRI, érlelés jelzi.

Kezelése: műtét.

3. Infarktus (Infarction)

Tünetek: az infarktussal ellentétes oldalon érzéketlenség, tág pupilla, hibás szemmozgás, és hiányos fényreakció. Ha a bal oldalon van, akkor a beszéd érthetatlenné válik. Esetleg túlzott reflex is előfordulhat.

CAT, MRI, érlelés jelzi.

Kezelése: fizikoterápia előírása.

4. Migrén (Migraine)

Tünetek: 2 órától 2 napig tartó fejfájás, egyik oldalon felfedezhető gyengeség, esetenként túlzott reflex vagy érthetetlen beszéd. Egyik röntgen sem jelzi.

Kezelése: kodein felírása.

5. Agyhártya alatti vörömleny (Subdural Hematoma)

Tünetek: fejfájás, zavarodottság, a vörömleny oldalán gyengeség, tág pupilla, fényreakció hiánya. Ha az ömleny a bal oldalon van, akkor érthetetlen beszédet okoz.

CAT, MRI, érlelés jelzi, a koponyaiöntöngőn repedés látható.

Kezelése: műtét.

6. Hisztéria (Hysteria)

Tünetek: gyengeség a test egyik oldalán, esetleg érzéketlenség is előfordulhat. Röntgenek nem jelzik.

Kezelése: végtagok kivizsgálása.

7. Kábitószertüggőség (Addiction)

Tünetek: kokain esetén tág, morfium esetén pedig összeszűkül, fényre nem reagáló pupilla. Egyéb tünetek csak ritkán fordul elő.

A röntgenek nem jelzik.

Kezelése: küldjük el pszichológushoz a beteget.

B. Fejfájás (Headache)

Tünetek: fejfájás.

Kezelése: aspirin felírása.

A műtét

A jobb felső részen láthatjuk a beteg fejét. Balra fent a lélegeztető gombját, mellette a mikroszkóp illetve az ultrahangos készülék kapcsolóját. Ezek alatt látható az EKG kiegészítő, majd alatta az orvosi eszközök szekrény.

A tálcán a következő dolgokat találhatjuk

(az egész jobb oldali gombjait vizsgálhatjuk meg ezeket):

Szike (scalpel)

Érelégítő (electrocauterizer)

fűrő (drill), négy fejjel:

- Amelyik eleve rajta van, lyukat vág a csonton.

- Fűrész (bone saw bit)

- Csiszoló (smoothing bit)

- Kis fűrő (fine bit)

Öblítő (irrigator) — a hűtést biztosítja fűrés közben.

Csontviasz (bone wax) — csont peremén keletkező kis vérzések olállítására.

Kampó a fejbőr félrehúzására (fish hook)

Érelszorító kapocs (Rainey clip)

Vérelszívó (suction)

Agyburok-leválasztó (dissector)

Fém lap (metal ribbon) — megakadályozza, hogy belerújunk az agyba.

Felső láók:

Lepedő (drape)

Fertőtlenítő (antiseptic)

Szappan (soap)

Kesztyű (surgical gloves)

Géz (gauze strips)

Vatta (cotton swabs)

Alsó láók:

Négyfejű infúziós palack:

B — Vér (blood)

S — Sóoldat (saline)

G — Cukoroldat (glucose)

M — Mannitol

Fecskendők:

N — Nitroprussido

B — Antihiotikum

D — Dopamin

A — Atropin

L — Lidocain

Fontos dolgok a műtétek közben:

1. EKG-t figyelni. Ha fejjel lelele jelzi a görbét, akkor lidocain injekciót kell beadni a betegnek, lassú szívritmus esetén pedig (amikor egyszerre két görbe látható a kijelzőn) atropin-t kell alkalmazni.

2. Lélegzést figyelni. A normál állapot 30/perc. Ha megnő, állítsuk high állásba a fenti kapcsolót. Ha visszaáll, akkor pedig vissza low állásba. Ha 45 fölé nő a látható érték, akkor megáll a beteg szíve.

3. Vényomás. A normális a 110/70-es. Ha nagyon lecsökken, akkor a beteg meghal. Háromféle módon növelhető:

- Sóoldattal, különösen akkor alkalmazandó, ha vérzik a beteg.

- Vér infúzióval, ami akkor hatásos, ha a vérzés nem áll el.

- Dopamin injekcióval, ha a beteg nem vérzik, de csak nagyon vészes esetekben.

4. Vizeletszint. A tálcá és a műtőasztal között található sárga edény. Ha lecsökken a tartalma, adjunk a betegnek mannitol infúziót.

5. Agy feszülése. Közzel érintsük meg az agyat, ha feszült, akkor asszisztensünk szól. Ebben az esetben ki kell nyitni a képernyő alján, középen levő csapot, majd megnyomni az agyat, és elzárni a csapot. Ezáltal a feszülés megszűnik.

A fejbőr felnyitása

Először is mossuk meg a kezünket a szappannal, majd vegyük fel a kesztyűt. Ezután fordítsuk el a beteg fejét a megfelelő oldalra. A szem fölött kenjük be az egész fejet jóddal, majd adjunk be antibiotikum-injekciót. Ezután a fopeddvel takarjuk le a számkunka lényegtelen részt, és tegyünk véit az infúziós palackba. Egy közlebbi képet kapunk a fejről. Vegyük kézbe a szikét, és balról elindulva kezdjük el vágni a bőrt a vonal mentén, vigyázzunk, nehogy fölötté vágjuk. A harmadához ére álljunk le, tegyük le a szikét, és a vérző helyekre tegyünk egy-egy kapcsot a tálcá aljáról. Vigyázzunk, mert ha egy eret túl sokáig hagyunk vérezni, a beteg elvérezhet. Foly-

tassuk ezután tovább a vágást, és két részletben fejezzük be. Miután az összes orot összekapcsoltuk, fogjuk meg a bőrt a vágás felett, majd a kampó (fishhook) segítségével rögzítsük.

A koponya felnyitása

Vörömleny eltávolítása esetén ott nem kell megcsinálni. Miután szétnyitottuk a bőr- és izomszövetet, négy lyukat kell fúrunk. Tegyük az öblítőt (egy henger, gömbbe) a végéit a látható terület jobb oldalán, hogy a jobb oldali sarokra csöpögtesse. Vegyük kézbe a fűrőt, és kezdjük el ott fúrni, ahova a víz csöpög. Azonnal álljunk le a fűréssel, ha a fűrő hangja magas lesz. A lyuk körüli ereket vérszét állítsuk el a viasszal. A másik három lyukat a területen fent középre, középen baloldalra és lent középre kell helyezni. Fogjuk meg az agyburok-leválasztót, és használjuk mind a négy lyukon. Tegyük rá a fűrőre a fűrész-fejet, és az egyik lyuk belsejéből indulva vágjuk fel a koponyát a másik lyukig, így egy rombusz alakú területet vágva körbe. Fogjuk meg a teljesen körbefűrészt csontot, és vigyük az asztal bal alsó részére. A peremen levő ereket töröljük meg a viasszal, amelyek pedig még tovább véreznek, égessük el (a középpontjuknál). Ha nem látszik a közepe, akkor először töröljük le a vért egy darab vattával. Tegyük a fűrőre nagysebességű fejet (gömb alakú), és a perem fölött menjünk végig vele. Használjuk ezután is a viaszt.



Az agyburok felnyitása

Ere nincs szükség a vörömlenyműtét esetén.

Tegyük a tü alakú fejet a fűrőre, majd fogjuk meg a lémlémezt, és rakjuk a bal felső és a középső alsó sarok közötti petem alá. A fűrővel fúrunk lyukat a peremek közepéig, kb. fölőten, minél közelebb a széléhoz. Csináljuk meg ugyanezt a másik három részen is, majd fúrunk lyukat a kivett csontdarab közepre és peremeinek közepére. A lyukakba rakjunk varratokat a felső polcon található görblített tü és cerna segítségével. Fogjuk meg a csontot, és tegyük rá a tálcára. Csökkentsük a vényomást az N jelű fecskendővel. Lazítsuk el az agyat (lásd páli bekezdéssel előbb), majd vegyük kézbe a szikét. A felső saroktól kicsit balról kiindulva vágjuk fel az agyburokat az diamutató járásával ellentétes irányban haladva, egészen a felső sarok jobb oldaláig. Vigyázzunk, nehogy összeérjen a vágás kezdete és vége, mert a szövet elhalna. Égessük el az ereket, majd a felső tükből vegyünk ki gózt és nedvesítsük be a fejbőrön. Húzzuk ki rá az agyburokat, kezdünkkel megfogva. Ezután az agyat időközönként be kell nedvesíteni az öblítővel.

Agyhártya alatti vörömleny kezelése

Vágjuk fel a fejbőrt. Ha nem látjuk alatta a törést, akkor vagy rossz oldalra fordítottuk a beteg fejét, vagy rosszul állapítottuk meg a betegségét. Ellenőrizzük a légzést, az EKG-t és a vényomást. Fogjuk meg az öblítőt, helyezzük el a törés közepén, majd nyomjuk meg a gombot. Ekkor az elkerül csöpögni. A fűrővel fúrunk egy lyukat a törés közepén fött, ahova az öblítő csöpögtet. Nagyon figyeljünk a fűrő hangjára, mert ha nem állunk le vele azonnal, amikor magas lesz a hangja,

akkor nem csak a csontot lújkuk át... A lyuknál levő vérzéseket szüntessük meg a viasszal. Vágjunk bele a lyukba a szikével, és az elszívóval szívjuk ki a vért (suction instrument, egy cső, amin egy gomb van). Először piros lesz, majd fehérre vált. Ekkor hagyjuk abba, és tegyük vissza a tálcára. Fogjuk meg a váladékvezető csövet (kampó van a végén), és tegyük a lyukba. Varrjuk oda a tüvel a csövet (ne a csonton, hanem a csövön nyomjuk meg az egér gombját), majd varrjuk vissza a fejbőrt.

Agytumor kezelése

Távolítsuk el a fejbőrt, a koponyacsontot, és az agyburkot. Innenről kezdve percenként nedvesítsük meg az agyat (a legegyszerűbb az, ha odateszünk az agy fölé, és ott hagyjuk). Kapcsoljuk be az ultrahangos készüléket. A kijelzője a tálcán helyén lesz látható. A jobb alsó sarokban van az érzékelője, amit vegyünk a kezünkbe, a gombot nyomva tartva vigyük végig az agyon, így látjuk a kijelzőt. Ha nem találjuk meg a daganatot, tegyük vissza az érzékelőt, a kijelző jobb felső részén levő gombbal váltsunk egy másik rétegre, és folytassuk így a keresgélést. Ha meglettük a nagy fehér részt, akkor vigyük a keresőt a közepére, és jegyezzük meg a műszer által kijelzett koordinátákat (a felső az X, az alsó az Y koordináta). Kapcsoljuk ki a készüléket. Ha esetleg az ultrahangos vizsgálat közben lenne fel valami komplikáció, akkor a készüléket kikapcsolva segíthetünk a beteg állapotán. Kapcsoljuk be a mikroszkópot, és állítsuk be rajta az előző koordinátákat a nyílak segítségével (a felső az X, a jobb oldali az Y koordináta). Az egyes szövetrétegek különböző színűek, a daganat pedig fekete színű van jelölve. Az elszívóval szívjuk fel az egész daganatot, kapcsoljuk ki a mikroszkópot, és zárjuk vissza a koponyát.

Aneurizma kezelése

Nyissuk fel a fejbőrt, a koponyát és az agyburkot. Ezután percenként kell a csőpögtetővel benedvesíteni az agyat. Kapcsoljuk be a mikroszkópot, és ha nem látszódik középen egy halvány csík, akkor kapcsoljuk ki és kaparjuk le a nagysebességnél fűrésszel az agyburkot lemez

felső rétegét. A lebeny felhajítása után ismét kapcsoljuk be a mikroszkópot, a pókhálószerű szövetet emeljük meg a fogóval a vonal bal oldalánál, majd a kisollóval (microscissors/arachnoid knife) vágjuk le a membránt a Sylvius-hasadék mentén. Ezután tegyük vissza mindkét eszközt a tálcára. Válasszuk el a lebenyeket egymástól az erre szolgáló szerszámmal (retractor). A hasadéktól balra levő lebenyt fogjuk meg, és kb. 2 centivel húzzuk arrébb, az összekötő ereket vágjuk el a kisollóval, és égessük el ezeket. Húzzuk tovább a lebenyt, míg láthatóvá nem válik a második pókhálószerű réteg. Az artéria egyik oldalán levő sötét terület az érdekes a számunkra. Vágjunk be a kisollóval mint az előbb, de sokkal óvatosabban, nehogy megsejtsük a közelben levő nyaki verőeret és a látdideget. A nyílak segítségével mozoghatunk a lényeges területre. Húzzuk el a membránt, hogy láthatóvá váljon az értágulat. Vegyük kézbe azt az eszközt, melynek a vége csepp alakú, és húzzuk végig kétszer a sűrűsödés fölött. Ezzel eltávolítjuk az értágulat feletti kőt szövetréteget. A kampót (rhodon hook) vigyük a labda közepére, és akasszuk be a vonák fölé. Húzzuk le a vénákat és az agyburkot leválasztót használva nyomjuk meg az egér gombját a labdán. Ezután emeljük fel a labda alatti szövetet a tágulatot a kampó segítségével (lehet, hogy többször kell próbálkoznunk). A tágulat nyaki része fölé helyezzünk el egy kapcsot (aneurysm clip), majd távolítsuk el a lebenyeket szélfeszítő szerszámmal és zárjuk vissza a koponyát.

A koponya visszaszárítása

Tumor és értágulat esetén először zárjuk vissza az agyburkot (nyomjuk meg előlöt a gombot), majd a vágás körül legalábbis tíz öltést csinálunk a tüvel. Ezután tegyük pontosan a helyére a koponyacsontot, és nyomjuk meg rajta a gombot. Rendezzük el a varratokat, azáltal, hogy a perem mentén és középen megnyomjuk a csontot. Távolítsuk el a fejbőrt tartó kampókat, és az értágulató csipeszeket. A pisztoly alakú eszközzel kapcsoljuk össze a vágást, és már készen is vagyunk.



Most néhány eset leírása következik, hogy egyszerűbb legyen a játék.

1. "...admitted semi-conscious ... he was non-responsive to their presence."
Tág pupilla B,J
Fényre nem reagál B,J
Diagnózis: kokainszedés.
2. "...admitted unable to use left/right hand/unable to walk... they found him on the floor..."
Nincs fájdalom, gyengeség — az egyik oldalon.
Diagnózis: hisztéria.
3. "...admitted with severe headache... he was in severe pain."
Tág pupilla, nincs lényoakció, érthetetlen beszéd, gyengeség — csak az egyik oldalon. Röntgenek elvégzése.
Diagnózis: Agyhártya alatti vérömleny.
4. "...admitted unable to use right hand... she was non-responsive..."
Érzéketlenség, gyengeség, szemmozgás és fényre való reakció hiánya, valamint tág pupilla — a jobb oldalon.
Diagnózis: infarktus.
5. "...semi-conscious... non-responsive to their presence/they found her on the floor, unable to move"
Érzéketlenség, túlzott reflex, gyengeség — csak az egyik oldalon, valamint érthetetlen beszéd.
Diagnózis: migrén.

Végezetül szeretnék köszönetet mondani Cpt. Nemo-nak, aki nélkül ez a leírás nem jöhetett volna létre.

■ DINO

Dark Sun 2.



Még mindenkinek emlékeznia kell rá: kerek egy esztendővel ezelőtt jelent meg a *Dark Sun - Shattered Lands* az SSI hosszú vajúrlása után. Akkor még mindenki mennyivel fiatalabb, fiatalabb, bizakodóbb, hisztékényebb, tapasztalatlanabb volt! Hiába sírunk, ami elmúlt, az elmúlt. Bele kell törődnünk, '94 szeptemberében a második rész, a *Wake of the Ravager* készült

el, mi pedig nem kevesebbre vállalkoztunk, mint az alaposabb megismerésre, és hogy tapasztalatainkat megosztjuk az olvasóval. Ami negatívum a stufal kapcsolatban, hogy hiába az eltelt egy év, túl sok javulásról nem adhatunk hírt, legalábbis a rendszerről nem (mivel a CoV elzárkózik a politikai bohóságoktól, így itt a gáma szerkesztő vagy hogynevezük rendszeréről lehet csak szó). Igaz, hogy új dolog nem nagyon lett beléteve, de ha valaki 486DX2 alatt akar animált mozgáson vigyorgni, jobb, ha már előre elkezd hűteni az arcát, hogy a mosoly könnyebben lefagyhasson róla. Bár ha valaki meg tudja engedni, hogy bekapcsolja hagyja, akkor annak megéri, mert mindenképpen részletesebb lett a kis embeikék animációja.

A grafikájával kapcsolatban csak annyit, hogy egyéni ízlés döntse el, a tavalyinak szebb-e a grafikája vagy ennek, mert ha jól láttuk, egy kissé a stílus is megváltozott. Az egész képes animációs részek grafikája itt-ott igazán klassz lehet, de ilyesmire a CD-ROMos verzió megjelenése előtt ne nagyon számítsunk, meg kell elégednünk az egy-két állóképpel, amik nagy átlagban nem nevezhetőek mestermunkáknak. A lemezes verziókkal kapcsolatban helytakarékoság szempontjából ez talán még mindig jobb megoldás, mint az, ami a *Ravenloft*-ban volt, amikor is a lemezes változattól két pálya hiányzott. Bár az sem biztos, hogy itt minden teljes... A hanggal kapcsolatban csak annyit, hogy egy darab új zenét nem hallottunk idáig, az effektek viszont forgetegesek. Rengetegféle hörgés, külön női és férfi szereplők számára, szaltos cífrázásokkal, ha pl. az ütött fél meg is

pusztul, és ráadásul olyan változatosak, hogy aki még nem hallotta, el se tudja képzelni. Esetleg ki lehetne adni külön CD-n... Egy kis megjegyzésünk: a program alapban nem támogatja a GUS-t, annak ellenőre, hogy a *Shattered Lands* támogatta. Marad az emuláció.

Tartalmi szempontból sokkal pozitívabb változások történtek. Legfontosabbnak talán azt tartanánk, hogy az igaz *Dark Sun*-hoz, a papírtélethez már valamennyivel közelebb van, egy-két kisebb ellentmondástól eltekintve. Már nem a még szinte abszolút kidolgozatlan Draj városállamáról (amiről hivatalos info eddig egyedül a *Veiled Alliance*-ban jelent meg), hanem a mindenki által ismert Tyrben játszódik (meg a környéken). Egyedül az szúrhat szembe, hogy a jelenleg legújabb (papíri) *Dark Sun* kiegészítőben, a *City by the Sea* Silt-ben a *Ravager* címet egészen más kapta, mint itt. Abba viszont nem lehet belekötöni, hogy a majd említésre kerülő *Lord Warrior* itt miért pont varázsló, mivel hivatalos forrásból róla még nem jelent meg semmi, hacsak a *Prism Pentad* 5. könyvét, a *Cerulean Storm*ot nem tekintjük annak. Mindenesetre elég valószínűtlen, hogy pont ez ne lenne harcos.

Ami több embert is érdekelhet, az például az új varázslatok, pszionikák, ellenfelek. Sajnos pszionikából egy darab új sincs, ami most még annyira nem, de a 3. részben már mindenképp zavaró lesz. *A Will and the Way*-ból vagy a *Dragon Kings*-ből sincs semmi újdonság ilyen tekintetben. A varázslatokkal kapcsolatban viszont kötelességünknek tartjuk megemlíteni, hogy egészen a 10. III szintig ki lettek dolgozva

az ikonok, és egy kis chat segítésével 9. szintű varázslói varázslatokat is lövöldözhetünk, annak ellenére, hogy az ebben a részben elérhető maximum 15. szintig csak max 7. szintű ismerhetünk. Az előző rész kaitereit áthozva bizonyára elég sok embernek feltűnt, hogy a cipelt cuccoknak mindössze talán 20 százalékat használhatjuk itt is ugyanúgy, ahogyan régebben. Kelltek nekik annyira tápolatni a max 9. szintű party-t, most a fele cuccokat nem lehet használni, mint pl. a különféle tulajdonságokat növelő gyűrűk, óvek, török, nyakláncok, sisakok. A Fireball nyakláncból Bioleedback nyaklánc lesz, ez még elmegy, mert hasznos lehet ez is, de amikor a +3 vagy +4 erőt adó övből valamilyen mezei sisak vagy várt körül a karakter derekát jelző helyre... A csodálatos legyver, a Dragonsbane is egy kisebb változáson megy keresztül, főből obszidiánna válik a pengéje. Egyébként a játékban már kétféle scroll lesz, olyan, amit egyszer lehet használni, és olyan, amit csak varázskönyvként. Ez az első ilyen SSI játékokban, és végig ilyen szempontból is megfelel a papírlorma AD&D-nek. Mind a két közé lehet már nehezebb fegyvereket is rakni, ellentétben az első résszel. Végül fel szeretnénk mindenki figyelmét hívni az elég szigorú (Exceeding Level Limits nélküli) szintkorlátozásokra!

A *Wake of the Ravager*hez adott cracket ne használjuk, mert a tyri bányákban nem fogunk tudni kő pályán kívül mást megismerni, azonkívül még sok egyéb kisebb, kevésbé zavaró kellemetlenségben lesz részünk.

A játék használatáról most nem írunk sokat, akinek nem megy nagyon, olvassa el az első részhez írtakat (ld. CoV#xx), semmi sem változott.

El is kezdhetjük az érdemi részt. A helylimitáltsága miatt először csak a legfontosabb dolgokat írjuk le, a mellékfeladatok megoldását talán egy későbbi számban. Valószínűleg jónéhány dologgal kapcsolatban található egyszerűbb megoldás is, és pár tárgyat sem szeretünk meg. Ezek közül a legfontosabb a Bloodletter kard lehet.



Rogpon akcióval indul a program, egy néni kiáltozik felénk, míg egy ezidáig rejtőzködő valaki szépen kitévedezintérrálja a fűt. Csata, amely után kiderül, hogy Ur Draxa városiakól jöttek ide egy kis bajt koverni. Aki nem tudna eleget Ur Draxa-ról, ajánljuk a Valley of Dust & Fire c. kiadványt. Röviden annyit, hogy ott lakik a rettenetes, a félelmetes, a hátborzongató, a sárkány. A nő hullaja (ami valójában persze nincs, hiszen a dezintegrálás nagyon is takarékos ilyen szempontból) mellett hever egy cetli, amiben egy Arslan nevű tőpérlő van szó. Nosze, ott van a Stitches kocsmában, éppen az üres lárzsebét tapogatja. Vajon mi lehet benne?

Elmondása szerint akkor áll csak szóba velünk, ha olyan bizonyítékot hozunk az északra lakó templarektól, amely alapján le sa tagadhatják, hogy eső után köpönyeg. Ahhoz viszont, hogy oda bejuthassunk, egy Fayina nevű perszóna segítségére lesz szükségünk, aki a Harbringer's Roost logadóban szállásolta el magát, a második szobában a délkelti sarokból számítva. Fayina Arslan ajánlásával is csak akkor hajlandó segíteni, ha előtte rendezzük

adósságát Acaral, a város legkiválóbb informátorával. Mindössze 10.000 cp-ról van szó, nem nagy ügy. Fayina cselebbe egy kulcsot ad, és befelé tanácsokat a templarekhoz. Menjünk a 20-as helyre, aminek az ajtaját az újonnan kapott kulcsunkkal ki tudjuk nyitni. Odabent a megfelelő ládák kirámozása után állunk a falhoz hallgatózni: néhány draxa-i épp Tyr meghódításáról beszélget, no meg arról, hogy a napló, amelyben mindez le van írva, a ládában van, és hogy ott mennyire mélyen.

Több se kell a bátraknak, odamegyünk szépen Oberhau vagy hasonlóan vicces nevű barátunkhoz, aki a 21-es helyszínen van, és meséljünk neki az imént hallottakról. Az már vili, hogy neki is kell bizonyíték, és egy tipikus templar-duma után bejuthatunk a 23-as terembe, ahol kutassuk át a ládát, majd a bizonyítékot adjuk át a kis bürokratának. Mehetünk is leutni a 22-es teremről északra lévő tagokat. Ide úgy tudunk átjutni, hogy a 23-ban lévő szekrényt használjuk. A bentlévő két draxa-i azonnal kerekelt old, magára hagyva az áruló tyri templart, akit mári a neve miatt is rég meg kellett volna ölnünk, hiszen úgy hívják, hogy Kalobobulit. Holttestét ártatlan tekintettel átkutatva megjeljük a keresett bizonyítékot.

Arslan nagyra tartott szíjjal fogad minket, majd sürgető mozdulatokat tesz, hogy induljunk a régi lőrdő felé, ahol a Fátýlas Szövetség Tyri Főhadiszállása van. Néhány óriáscsontváz ledarálása után nyomogassuk meg az egyik lelölő lykát, mire az átjáróként szolgáló szekrény utat nyit nekünk.

Odalent beszélgethetünk és ismerkedhetünk a szövetség itteni tagjaival, legalább Mattheas-t keressük fel. Ő itt a főnök, és nem lesz túl nehéz megtalálni, egy nagy lülcimpájú, kopaszodó figura. További utasítást ad, hogy keressük meg Aleka-t, aki meg fogja mondani néhány tyri informátoruknak a nevét, amilyen Arslan is. Tasarla-t keressük a felszínen, mondjuk el neki a megadott jelszót, és próbáljunk meg a tyri metiőrendszerbe lekerülni, ahol lesz néhány irtanivaló draxa-i.

Tasarla az Shadow Square-n árul, közeledtünkre elmondja, hogy a lejutáshoz Kovartól kéne érdeklődnünk, de őt nem is olyan régen elrabolta néhány obszidián-ember (valójában gólem), de a szolgálja is segíthet, ha erősen hivatkozunk állampolgári jogainkra. Kapunk néhány papírt arról, hogy itteni lakosok és állampolgárok vagyunk, keressük fel Kovar házát, a szolgálával beszélve kiderül, hogy a lejárattal nyitó kulcs a könyvespolcon van. Kutassuk át a polcot, tegyük el egy kötetet Kovar művéből, valamint a Stone Medalliont is, amit a polcon rejtettek el valahol. A körmédált illeszkedik Kalak (gy.k. Tyr volt királya, akit a Veident Passage c. könyvben gyilkolástak le) lelejezett szobrának talapzatába, ahol a kis négyzetes mélyedés van, és szabad az út lefelé.

A mélyben csak egy nagyobb leladatunk van, de sok időt megspórolunk, ha az időközben elszabadult Greater Feyreket is elintézzük, és a folyosókon szétszór pocsétekkel bedugaszoljuk járataikat. Ahhoz, hogy átjussunk a folyosó túlsóoldali kázdéhez, csak a szombanlévő rácsot kell szétcincálni, majd ott átbújni. A többi rácsot sem árt megvizsgálni, néha kincs, néha pedig pár csontváz-harcos bújkál mögöttük. A hosszú folyosón a közlekedést egy szobor akadályozza, ennek löbbsőzi célozzuk meg a lejtét valamilyen lölegegyessel, egészen addig, amíg el nem fordul, és át nem juthatunk. Az itt rohangáló őregemberrel nem sokat tudunk kezdeni.

Most már a belső rész, a ziggurat talapzata is hozzálérhető számunkra. Kisebb csapápetéken kívül zavartalanul elérhetjük a ziggurat nyugati oldalán lévő rácsot, és oda kéne bemenni, ugyanis a tetőt innen letről nem érdemes megtámadni,

majdnem biztos halál. Ezeket a rácsokat is hajltgassuk meg. Odabent egy vázjárvánnyal fertőzött ember ül (a templar irodák előtt várakozó lány bátyja), nem mehetünk oda hozzá, mert egy védőővezetot vont maga köré, hogy ne fertőzzön meg senkit. Maximum egy vázgyümölcsöt fogadott ol tőlünk, aminek elfogyasztása után békésen és kicsit egősségesebben szundikálni kezdett, amit egészen a játék végéig nem hagyott abba... Ami fontosabb, ez a rácsokat a lődkől északra, oda baj nélkül át tudunk keveredni. Kezdjük el hallgatózni, majd kétszer KEEP QUIET, utána meg rohanjuk le őket. Piff-póff, megvoltak. A szekrényt használva leljuthatunk a kertet irányító defiler nőcskához, akit a lehető leghamarabb üssünk le, mert akkor elszabadul a kert ereje, és ez össze-vissza rejtőzködő defilerok megregulázásában legalább lesz, aki segít. Ha ez megvan, vissza a Fátýlas Szövetség főhadiszállására, bár előtte mindenképp pihenjünk az északi táboritűznél (feltéve, hogy a feyereket biztonsági pecsét alá helyezzük), mert még lesz egy-két ütlegetődsi.

Ez mári Tyrben kezdődik, de amikor belépünk a VA HQ ajtaján, szörnyű gyanút fogunk. Azok az emberek, akik a Fátýlas Szövetség őreit irtják, nem lehetnek túlságosan kedvesek, ráadásul még draxa-i ruhát is visolnek. Kezdjük ezekkel, majd őket elpusztítva folytassuk egy kicsit délkeletre, majd lassunk át Mattheas termébe, ahol egy kis életmentés után üldözés következik, mégpedig az északi titkos archivum felé. Az ottani utolsó teremben Lord Warrior és néhány oimbere éppen egy ősi tárgyat, Utatci Urnáját tulajdonlják el. Lord Warrior persze megszökök, a többi embert maga mögött hagyva, akikkel nekünk kell verekednünk.

Mattheas elkezd aggodni; ez az urna biztos több is volt, mint amit tudtak róla, mert a Lord Warrior csak viccből már régóta nem lop. Mond egy szép mesét Utatciról, majd arról, hogy nekünk mit kéne csinálnunk. Nem árt tudni, hogy ez az Utatci az egyik legnagyobb athis-i hős volt, és egyedül legyőzött egy olyan szörnyet, aminek említésétől mindeztidáig tartózkodtak az SSI-stuffok: a Tarrasque Tyúha, most meg kellett volna ijednünk, itt egy kis lelődső dobpergés, néhány pokoli villám-csapás, és közben a viharos szél. Aki ismeri valamennyire az SSI-t, az már itt kitalálta, hogy a végén természetesen egy ilyenrel is meg kell küzdenünk. Nekünk majdnem három kör volt, és időközben a Tarrasque is le tudott rák csapni vagy egyszer. Mindegy, ez egy kicsit orább lesz még. Az igazság az, hogy időközben a Lord Warrior kikáltotta lüggetlenségét a sáikánytól, és az urna segítségével akar magának hatalmat szerezni, ugyanis az urnába lett bezárva a Tarrasque szíve, Utatciéval együtt, így a kis csótányfattyú nem tud regenerálódni. Lord Warrior most ki akarja engedni, hogy segítségével egész Athis-t leombolja, feléggesse, ualja, stb... Ennél mári csak az volt nevelésesebb, amikor a Black Spine modulban lelt githyanki királynő tervezgetett hasonlót. Nem azért, de csak a fizikai képességeit használva is relatíve hamar helyben tudná hagyni a sáikányt a Tarrasque-ot, főleg, ha a lehetetlent is használja. Jó, mondjuk ez nem tartozik ide szorosan, de nagyon bántja a csőrünket.

Mattheas elmondása szerint az urnát négy igen hatalmas tárgy tudná koldában tartani, megakadályozva, hogy a Halcosúr kicrossza a Ravagert. Mindegyikről van egy kevés fogalma, a nehezebbik rész a dolognak persze rák vái, meg kellene őket szerezni. A négy tárgy: Cup of Life, Promre's Hammer, Fire Ruby, Lyre of the Wind. Persze kutatathatunk velük kapcsolatban egy kicsit az északi archivumban, ha akarunk. Miközben mi ezeket beszerzük, Romilia, egy vezető látýlas Lord Warrior rajteklhelyét keresi. Innutól nem

annyira a szárbágós módszer lesz, egy kicsit meg kell bontani az egységet, mert teljesen mindegy, milyen sorrendben szerezzük be őket.

Fontos helyszínek a felszíni Tyrben: (lásd térképecsk)

1. Stair
2. *Uhubito* Karavánmester
3. Koldus, ad pénz, kap XP
4. *Harbringer's Roost Inn*
5. *Stitches Tavern, Arslanall*
6. *Kalak* szobra, lejáró *UnderTyr* #1-be
7. *Shadow Square*, boltosok
 - A: Fecszitővas
 - B: Páncélok
 - C: *Tasarla*, +1 nyílvessző, csáklya
 - D: Páncélok
 - E: *Notaku*
 - F: +1 nyílvesszők, csáklya
 - G: Fogycsók
 - H: Szőttesek (*jannok* ismerősöl)
8. Rablóátadás
9. Bolt: ruhák, karvédő
10. Bányászszálló
11. *Zheir* logadője
12. *Kovar* háza, É-ár könyvespolc
13. *Boric*
14. *Jann*, *draxai*
15. *Acar*
16. *Atjái* asztrális síkja #1
17. Bolt: obsz. gercy, madár tárnákba
18. *Sirah*, *Abelard* hűga
19. *Fayina* kulcsával nyíló iaktói
20. *Oberhau tyr* templar
21. Lada
22. Lada: bizonyíték *Oberhau*-nak, kincs
23. Lejáró: *UnderTyr* #2-be (*Lord Warmor*-hoz)

Dél felé kimenve a *jannok* táborába tudunk eljutni egy karavánnal, de csak akkor, ha már hallottunk a *jannok* táboráról, és előtte megkérdeztük a karavánmestert, hogy indul-e most valaki a *Portenger* felé. Nyugat felé a *Ringling Mountains* egy erdős helyére érkezünk, dzsungel, félszerzet talu, *yann-ti* tábor és *tyr* bányák.

A *Harbringer's Roost* Innben van *Fayina*, és itt lehet a logadóstól szobát kivenni. Ha egy hónapra kérünk, az biztosan elég lesz a játék végéig.

A *Notaku* név bizonyára feltűnik azoknak, akik az első résszel is játszottak. Igen, ő volt, aki különféle komponensek beszerzésével bíztott meg bennünket, és az első rész óta már négy szintet lépett. Feladatokra itt is számíthatunk, és elég jó jutalmakra is. Egyébként érdemes megvenni az áruit, hasznosak.

Legelőször díjazáscsontvázak koponyáit szeretné, elég jó összeget ad értük (ha valaki nem tudná pl. kilizetni *Acar*-t, itt egy jó lehetőség). Egy darabért ad 5000 cp-t, és minden továbbiért orzot. Ilyen csontvázak vannak pl. a régi *Lüddöben*, ami levozat a VA HO-ra.

Ezután *leyr*-logakat vásárolna tőlünk, amikből kereshetünk eleget, ha *UnderTyr*-ben nem zárjuk le elég hamar a járatokat. Ad érte egy varázshatékát (ez olyan mint a varázstehen, csak kisebb, jellegzetes szakállja is van, megeg, jóval agresszívebb, valamint ha eldobják, visszajön). Minden további darabért is elég jól fizet (200 cp).

Ezután kigyótozásokat kér, ezekből a *Snakespine* barlangrendszerben igen jól bevásárolhatunk (*Traxiss* "kincseskamrája" alatt lévő üregben). A következő kérései is hasonlóak, *Fire* és *Air Drake* bőrt szeretnénk tőlünk vásárolni, a *Fire Drake* bőrért egy *Deck of Illusion*-t ad (itt *Monstier Summoning* VII-ként működik), az *Air*-ért pedig egy *Psionic Powerstone*-t, ami visszaurasztja maximumra a PSP-t. Valószínűleg azt az anyagot a *Flayer* lehort, amit akkor kapunk, ha megölünk egy agyszívót, szintén neki kéne megvennie, de a *Drake*-hűd után már csak kigyótozásra ácsingózik, lehet, hogy *Traxiss* nagy, pirosas tojását kéne elcipelni, csak hogy az nem olyan egyszerű dolog, mert túl nagy ahhoz, hogy belerajon az

alagútba, sőtve meg nem biztos, hogy örülne neki.

Boric-től lehet kutsot kapni a bányákhoz, és engedélyt is ő ad, sőt, felszereléssel is el tud minket látni, ha kell. Lehetőleg ne itt vásároljunk, mert potátlanul sokat tesz rá az ára.

Acar a város információgyűjtője, pénzért mond néha valamit érdekeset, de mi is profitálhatunk, ha tudunk neki valami édeskoszt mondani.

Sirah-t a legjobb elzavarni a templar irodák elől, mert csak ott hüppög, hogy az ő bátyját, *Abelard*-ot, elvitték a gonosz *draxai*-ak, mert tőlük tőle, stb. A bátyját lényeg elvitték, ott van a ziggurat alatt, csak hogy betegesen alszik. Többeszlő rábeszélés után hajlandó elmenni, sőt, ad egy gyümölcsöt is.

Az itteni asztrális síkja járat (ami természetesen a drapéria használatával történelki segítségével egy bejárat varázslóhoz juthatunk). A varázslónak segíteni kéne kitalálni, hogy milyen sorrendben kell a nagy lazókba beleönteni a titulyikát, hogy innen kiszabadulhasson. Segítségünkre a málleg lehet, mert a mérlekelősekkel al lehet dönteni a sorrendet. Mi a következő megoldást találtuk: *Buya Leaves*, *Eidlu Blood*, *Randor's Powder*, *Hirvelim Herb*, *Bartini's Elixir*, *Gairlak Glossom*, *Sethuli Oil*. Utána lehet visszajutni Tyrbe. Több hasonló asztrális börtön is található meg a játékos folyamán, egy kivételével mindegyik megoldását közöljük. Abból csak segítséget, mert 100%-osan nekünk som sikerült MEG megcsinálni.

A lejárat *Lord Warrior*-hoz, aki egy régi, egy Tyr előtt épült város királyi kriptájában szállásoltta el magát, különféle elemi védelmekkel van ellátva. Ezek elosztásához a megfelelő elemi tárgyakat kell használni (*Cup of Life*-től a *Fire Ruby*-ig).

Veiled Alliance főhadiszállás

Ehhez nem rajzoltunk térképet, mert nem túl bonyolult. Érdekes helyszínek:

Matthias teim közvetlenül keletre nyílik az őrszobáktól, kicsit északabbra. Odabent van egy igen veszélyes könyv, amit használva a színtiszástól és a *Feeblemind*-től kezdve *spellbook* sciellig elég sokféle dolgot kaphatunk.

Az északkeleti sarokban van egy polc, rajta tekercsek, és egyik-másik varázstekeics is. A polctól nem messze van egy újabb teleport az asztrália.

Mielőtt ide beugranánk, mentsünk, mert még ezt nem tudtuk teljesen megcsinálni. Odabent egy néma fickó van, aki csak kopogni tud (két kopp - igen, három kopp - nem, négy kopp - nem jellemző vagy nem érdekel vagy nem tartozik a témához, öt kopp - ki kell mennem). Egyáltalán nem ő a fontos, hanem a szobrok, meg a tükör. A tükör körül számtalan kis üvegcserep, ha mindezt visszarakogatjuk, megtáthatunk egy képet, hogy hogyan is kellene kinéznie a szobroknak. Vigyázat, ez a kép is tükörkép, tehát ami lent van, az fent kell, hogy legyen, ami lent, az meg lent. A helyen még szót van szórva sok egyéb cucc, és ráadásul éppen egy papagáj is, aki kódos tippokat tud adni, ha a karakter megérti. A következőket kell tennünk:

A lelső sor balról első szobrához tegyük a könyvet, a másodikat takarjuk le a lepedővel, a harmadikat ajándékozzuk meg egy tükörrel, a negyedikkel még nem tudjuk mit kell kezdeni, tehát hagyjuk békén. Az alsó sor balról első szobrát vegyük le a talapatról, tegyük át az első sor utolsó állványára, az ottlévő nő szobrát pedig pakoljuk le a földre. A második mullszobor lejtén lévő perselybe szórjuk bele a pénzt, a harmadik lejtét pedig üssük le.

A tükör szerint kb. így néz ki, de még a negyedikkel nem tudunk mit kezdeni, az igazat megvallva nem is próbálkoztunk túl sokat. Ha olyankor nézünk bolc a tükörbe, amikor még nincsenek megtelelően a szobrok, a tükör fellobban, mi szbródunk, a cseleppakolás kezdődhet előlöl.

Van egy másik asztrális járat a főhadiszálláson, ez valamivel az előző alatt található, nem nehéz észrevenni. Olyan helyre ériközünk, ahol ottlándóan *Soul Shadok*kat kellene csapkodnunk, ha leállunk beszélgetni a szellemekkel, és a csata védőt várjuk. Pontosabban a szellemekkel is lehet ölni beszélgetni, de csak amíg nem szeizünk elég infót, amihez egy magas karizmájú figura nem ártana. Kapkodjuk től szépen soiban a könyvéken heveid küistály-szilánkokat, és illesszük bala őket sorba az asztalon nyugvó tördt csillába. Ha mind megvan, a szellemek örülni kezdenek, és miedtől megtérnének pihenni, adnak egy kristálydarabot, amiből később fegyvert készíthetünk, a verini kováccsal. Egy +3 kőtkozos kard lesz belőle, ami ráadásul megvakítja vagy süketíti az ellenfelet.

A főhadiszálláson megemlítenénk még *Nnamdi* laboratóriumát, aki egy *Scarab of Prot* +1-el ad. *Silvain*, a szövetség gyógyítója egy vízdruida, akínél ráadásul az egyik keresett tárgy, a *Cup of Life* is megtalálható. Szívesen odaadja, ki kell venni a kútjából, és már a mienk is lehet. Báicsak a többi is ilyen egyszerű lenne megszerzni... Egyébként a kupával kétszer teljesen föl lehet gyógyítani gyengélkedő karaktereket, utána pár napig vissza kell tenni a kút alá, hogy feltöltődjék. Itt van *Romilia* is, vole sem árt beszélünk, ő a szövetség legaktívabb tagja, amolyan algrő, néha még éltelmes tanácsokat is tud adni.

A titkos archívumban van két taliszőnyeg, az egyik kissé má megviselt. Ezt szedjük le, és javítassuk meg a *jannok*kal. Utána akasszuk vissza, és meg is van két út két tárgyhoz: ha a leimben lévő párdzstaitból kivesszünk egy izzó szentet, és nekinyomjuk a baloldali képnek, az aktiválódik, és már utazhatunk is a *verinik*-hez. A jobboldali, *Portengeres* képet pedig egy toll-logyozóval kell megbizsgálgni, hogy működjön (feltéve, hogy ki van már javítva a szőttes).

Ringling Mountains, Tyrtől nyugatra

Egy nagy út vezet át a képeinyón, egészen a bányabejáratig elvisz. Ezen az úton menetrend szerint közlekedik pár kereskedő, bányász vagy éppenséggel bandita. Számos kis lyuk is található meg ezen a zöld-borított helyszínen, kettő ezek közül a *Snakespine* barlangrendszerbe visz le, a maradék pedig csak helyi érdekesség. Az úttól északra van egy rom egy obeliszkkel, amelyen az a felirat áll, hogy *Traxiss*-szal vigyázzunk. Ezzel a *Traxiss* nevű lickőval, pontosabban kigyóval majd csak a barlangokban találkozhatunk. Ettől a helytől nem messze van egy tavacska, attól északra pedig egy félszerzet-kolónia, amely kivételesen igen jóindulatú és kedves minden látogató idegenhez. Elég valószínűtlen, de itt így van. Déle pedig egy nagy barlang van, bejáratát és kékszínt portósodól.

Ez a nő, aki valójában egy *jann* lmin d négy elem alkotta dzsinléleség, az *Ai-Oadim* tele van vele) szultán lánya, segítségünket kéri kiszabadulása ügyében, ugyanis három, valahogyan idetávedt szőnyefőú óriás letáncolta. Szabadítsuk ki, és üssük le a kirohanó *Piart* és társai körét. A lány eltűnik, és megmentéséért cserébe az apja ad egy kis kincset, ha benézünk lozzá.

A két lecsupaszított környékű lejáratnál a Kigyógeinc barlangokba juthatunk, ám minket most a maradék négy érdekel. Az északió icmászva egy láborfüzet találunk, itt lehet jó nagyokat pihenni is, de ha megvizsgáljuk a hordékat, mögöttük egy varázscsizmát felünk, amiről csak akkor derül ki, hogy mágius, ha az egyik északabbra lévő, út menti fát meg akarjuk mászni. Airől a fáról majd kisebb lesből támadásokat szervezhetünk, így a békös utasokat meglopástésből támadhatjuk. Airől se leledkezzünk meg, hogy az ilyen rablások után Tyrből néha cendcsináló csapatokat küldnek ki.

A barlangtól délre lévő fűves lejtőn áll egy druidanőhöz juthatunk be, aki éppen azon ügyködik, hogy az általa felállított védőkört hogyan lehet négysegíteni. Ha onnan elmozdulna, a *yuan-ti* népnek - akik többé-kevésbé ember-kígyó keverékek - a jelenlegi főváráslója igen hamar megtalálná és darabokra cakkozná. Segítséggünk kéri, és megígéri, hogy cserébe megmutatja kistáit, *Dmitrit*. A szobában lévő vitrinekből egyébként lehet varázsgyümölcsöket is szedni, ha előtte *Dariya*-val elmagyaráztatjuk a leszedés titkát. Mesél az északra lévő félszerzet-falutól is. A nagyobbik baj egyébként az, hogy a keresett *Solumis* nevű *yuan-ti* a barlangrendszernek egy olyan helyén szokott kószálni, ahol a program nem működik túlságosan jól, bár lehet, hogy csak a lemezés verzió. Ha szerencsések vagyunk, akkor azért meglát-hatjuk *Solumis*-t, de mielőtt valami is csinálhatnánk, elteleportál.

Dariya-nak még be kell szerezni néhány dolgot, mielőtt szóba állna velünk, elsőként egy nyugatabbra lévő lejárattal elérhető helyről kell szedni piros bogyókat, ám ezek a jól ismert *Zamble Plant* bokoról származnak, így mindenki számítsa egy kis, a növény - által "felbérlet" ellenállásra. Cipeljük be őket *Dariya*-nak, aki most elmagyarázza, hogy hogyan szedjük neki egy kis répát a konyhakertjéből, amihez a bejárat a zombibokros helytől délre van. A félszerzet faluval valami gond lehet, mert nekünk nagyon szépen bekevert a gép a falu vezetőivel, meg hogy mit is kell nekik csinálni. A lényeg az, hogy nem is olyan régen az előző vezér - *Glade* - eltűnt, amikor az ún. *Hősök Kútját* indult el keresni egy expedíció élén. Az utána következő vezetőkkel meg soi gond történt. *Glade* után a falu lakosai hamarosan kétfelé váltak, az egyik felét, amelyik a föld alá ment, *Runner* vezette, és nem túlságosan önszántukból tartja őket még mindig ott. És ha a fennmaradt vezér, *Snaggle* nem küld nekik le elég kaját, bele is pusztulhatnak. Kisebb falunézés után egy csoport *yuan-ti*-vel is meg kell birkóznunk. Ez a hosszabb információ a fákra lévő félszerzetektől szerezhetjük be.

Batról az első fára felmászva felfedezhetjük az egyetlen épen maradt tartót a *Hősök Kútjából* való vízhez, és *Snaggle*-löl is diskurálhatunk egy kicsit. A második fán találhatunk pihenőhelyet, azonkívül sok kis félszerzetet is. A harmadik fán *Soothsurg* megkér minket, hogy szedjük vele áfonyát, mert ő nagyon szereti az áfonya-pudingot, de van egy igen csúf, gonosz, kopasz *defiler*, a *Hocusspider*, aki meg a törppörköltet szereti, és állandóan őt kergeti, a kegyetlen és vérszomjas macskájaival együtt. A bokrokat elég rázogatni, a leszedett bigyókat meg majd egy közelben lévő tábla tegyük hele. Ezután *Firegazer*nek kell szólni a második falép-csőházból, hogy mutassa meg, hova kell tenni. A harmadik fán van még *Sureshot* is, akitől egy klessz +3-as *Bow Of Accuracy*-t is vehetünk.

A negyedik fát is meg lehet tekinteni, mindössze egy feszítővasra lesz szükségünk, hogy a ledeszakított ajtót feltörjük. Odabent az egyik padlódeszka alatt egy kis tekercs, amelyet *Runner* írt. Elég valószínűtlen, hogy itt még a félszerzetek is naplót vezetnek... Mindegy, ebben az áll, hogy *Traxiss* milyen jó haverja. Hamarosan majd azt is megtudjuk, hogy miért.

Snakespine barlangrendszer

Ha nem sajnálunk magunktól a harcot, a két bejárata közül a nyugatival kezdünk, mert ez egyenesen *El* templomának bejáratához visz. Ez egy fontosabb helyszín; Tőlünk északabbra van egy fatörzsekkel elfedett járat, aminek közelében egy tábla szerint *El* kiirtájába juthatunk, és az egyáltalán nem szép dolog. A valóság azonban sokkal szomorúbb, mindössze a lentli félszerzet-kolóniát találhatjuk ott. A legtöbb félszerzet nincsen túl jó

állapotban, kelessük föl a délnyugati sarokban lévő *Halla* nevű lányt, akivel közösen okos tervet szöhetünk, miszerint a nemsokára ideérkező *Runner*n hogyan is tudnánk elfogni. Először is *Halla* egy kis köcsörrizel (helyi specialitás, ragados trutyinyut a falakról lenyalogatva) boken a kijárat előtti helyet, miután *Runner* beérkezett a helyszínre, majd mi kapjuk el, és így nem tud kimenekülni. Lehetőleg a bejáratot zárjuk le a sziklával, mielőtt belépne a terembe. A dolog tényleg egyszerű lesz, és hamar le is csapható a kis kocis félszerzet. Vegyük fel a nála lévő tőképet, adjuk oda *Halla*-nak, így egy alternatív kijáratot találunk a félszerzeteknek (az előbbi ugyanis *Halla* tönkretette a köcsörrizel).

A főteremben északra van egy szökőkút, amire egy fickó hajol, ez itt ködemszépen nem más, mint maga a *Hősök Kútja*, amit annyira kerestek a félszerzet haverok. Tyű, de nehéz volt megtalálni. Ha most iszunk belőle, pihenésünk fog hatni, és ne felejtjük el megtölteni a kis vízesőtőlőt se. A feljártól délre indulva kígyókba botolhatunk, és ha ügyesen el tudunk közöttük lavírozni, legközelebb csak *Traxiss* fog minket megállítani. Természetesen kedvesnek, mosolygósnak (már amennyire ezt a hüllőpofa megengedi) és igen szolgálatkésnek mutatkozik, arról nem is beszélve, hogy ha beszélünk neki a félszerzetekről, a szafos kis ambeikék őrzését ólommal elfogadná. Barátságja jelölül egy kupa italt is telkínl, saját bevallása szerint a *Hősök Kútjából*, ám igazából ez egy olyan kódtól, amit legördítve százaz torkunkon a mixer urálma alá kerülünk... Hmmm, ilyen mintha már mi is tapasztaltunk volna... A legegyszerűbb, ha nekiesünk a nagykéssel. Legalábbis ennél humánusabb megoldást még nem találunk. Utána a többi is leüthetjük, nem nagy feladat. A kígyók kincsét jobb békén hagyni, mert értéketlen hamisítványok, ellenben van arrafele egy gödör is, amihe leugorva tekergő kígyókupacban landolunk, közöttük számos tojás is. Az egyik tojás, pirosas, sokkal értékesebb, de olyan hatalmas, hogy nem lehet karakterhez bepakolni. Az elszállítás módja mindezt idáig ismeretlen.

Még délebbre beleütközhetünk az eltűnt félszerzetek járőrének egyik utolsó tagjába, aki hamarosan követl látsai példáját, mert két *Umber Hulk*, majd 3 *Mind Flayer* és két *Intellect Devourer* veti rá magát. Az *Umber Hulk*okkal kapcsolatban nem érdemes szót pocsékolni, ámdo a *Mind Flayer*ek és az *Intellect Devourer*ek annál érdekesebbek. A *Mind Flayer* eléggé ismert monster, csak annyit mondanánk, hogy ne varázsoljunk rá, és óvakodjunk attól, hogy négyseger egymás után egy oldaláljon, mert akkor HP-t függetlenül meghalunk (kiszűrösöli az agyunkat). Ezenkívül van még pár képessége, amik közül a legveszélyesebbet, a *MIND BLAST*-et szerencsére a játékbán nagyon ritkán alkalmazzák, mert elég agresszív... Az *Intellect Devourer*ek csak távoliól kellometlenek, de akkor nagyon. Elég sok pszionikus képzettségük van. A sebészükről csak annyit, hogy +3 vagy annál jobb legyverek sebzik egyáltalán, és azok is csak 1 egész darab HP-t ütéseknél. Természetesen számos-fajta varázslatra kvázi immunsis, így a legjobb taktika ellene egy negyori gyors harcos vagy a *Disintegrate*. Amúgy a helyszínről észak felé, pár *yuan-ti*-n keresztül juthatunk ki *El* templomába.

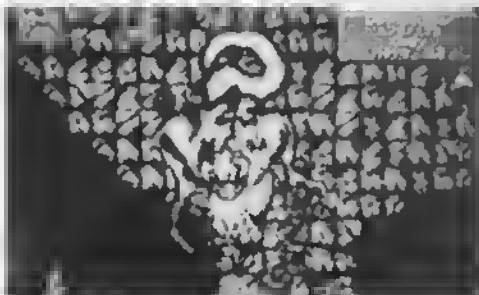
A többi helyszín viszonylag nyugis, ám van ahol visszatérő jelleggel támadják le a gyámoltalan utazókat a különféle rónségek, például *Aurumvarax*-ok, *Beasthead-Giant*-ek vagy éppenséggel *Shambling Maund*-ok. Van, ahol kötőimlékeken kell keresztülküzdenünk magunkat, mindehhez csak izom kell. Az egyik helyen, a félszerzetek kiszabadítása utáni barlangban a képernyő jobb oldalán találhatunk egy lucsa kis repedést, amire azt írja ki, hogy **CRACK** (ezért is mondtuk,

hogy repedés). Ott üssünk egy nagyot a tegyver-lakkonnal, és ha a program is úgy akarja, az út szabadon áll. Ha nem, akkor sem kell megijedni, ugyanis istentud-jaminek (elég gyakori monster) köszönhetően az a helyszín, ami innen következik, nem jelenik meg a képernyőn. Karaktereink eldűnnek, és vakon kell megkeresni a visszavezető utat. Azonkívül itt mindenképp találkozhatunk a *yuan-ti*-k főváráslójával, *Solumis*-szal, csak hogy az általa előidéztett csatával nem sokat tudunk kezdeni, tőképpen azért, mert sem karaktereinkat, sem az ellenfelet látni nem lehet. Máshol is van lá esélyünk, hogy pont rálelünk a kígyófattyára, de itt sem tudunk vele harcolni, és csak fenyegetni tud minket, hogy még találkozzunk. Ennek ellenére még a larka végét se dugja felénk (tűűű, ez félreérthető!).

El temploma

Ha *El* templomához a félszerzet falutól északra indulva jutunk el, akkor csak egy minisereget találhatunk, amely éppen a templom letámadásán morfondírozik. Mi is beszerződhetünk, megfelelő összegért és szákmányért. Cserébe viszont kell egy bejáratot találnunk, majd odabent meglőni a cég ajándékaként megkapott kűrtől. Mi támadási szándékunkkor hiába is tutultunk, bajtársaink maradtak jól védhető állásaikban, így a balhét nekünk kellett olvinnunk, a fosztogatásba periszó őt is beszálltak (igaz, ez csak paplon töltött meg, mert abszolút semmi fosztogatnivaló értéket nem találunk, sőt, egy megerősítható *yuan-ti* nőstény sem dugta elő a kőpét). Induljunk csak a *Kígyógerinc* barlangokban található kijáratról. Ezen a helyszínen három fontos szét van, az egyik letelebbre egy diplomata *yuan-ti* írónakával, ettől nyugatabbra a rabok + *yuan-ti* örök, északra pedig a *yuan-ti* harcosok legjobbika trónol. A diplomata keressük fel először. Vele elég jól szót lehet érteni, lévén nyápic. Levelet is lehet íratni a segédjével, amit odaadhatunk a harcos *yuan-ti*-nak, aki velünk úgysem állna szóba. Periszó tőkéletesen feleslegesnek bizonyult, mert így is ugyanúgy letámadnak minket az őrei, akikhez még egy darab értelmes szót sem lehet szólni, mert már támadnak, de azért érdemes végig-olvasni a kígyófej szövegét.

A rabtábort egyelőre hagyjuk, mert amint letámadnánk őket, a *yuan-ti*-k egy része már indul is, hogy a rabokon revansot vegyenek. Keressük fel tehát az északi részt, azonnal letámadva a kukacembereket, így nemcsak a rabokat fogják békén hagyni, de jó lehetőségünk nyílik arra is, hogy páros kadcspásokkal villás nyelveket kaszálassunk egy jó ideig. A rabok majd gyorsan hazafutnak, és így *Glade*, a félszerzetek original vezetőnek vezetésével a falu újjáépítése megindulhat.

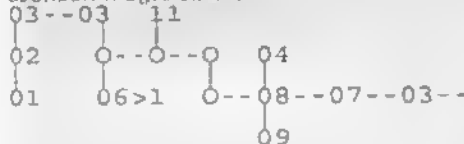


Bánya első szint

Idő a bányászlet gyönyörűinek kiélvezésén kívül *Promere* Kalapácsáért jövnünk. Miután a *Boric*-től vett kulccsal kinyitottuk a bánya kapuját, le is juthatunk az első bányaszintre. Nem kell megijedni, mindössze 3 lesz. A bányavezető félőriánsöt, *Melody*-t telkeresve megtalálhatjuk, hogy egy bizonyos *uriki* csapatot keresnek, akik a környék leghíresebb kalandozó-csapatát közé tartoztak (idáig!). Mi azt

mondjuk *Melody*-nek, hogy mi vagyunk azok, aminek az lett az eredménye, hogy sem *Acar* nem volt hajlandó fizetni ezért, sem *Melody* nem hitt neki a későbbiekben, miszerint mi mégsem az *uríkiak* voltunk. Több gond is jelentkezett a bányában, ezt mindent nekünk kell orvosolnunk. Először is jónéhány bányász kurtán-luresán elkezdett mostanában tünekezni, hátrahagyván csapat-paport s minden földi jót, és illa berok, nádak erek, kerekelt oldalnak. Hogy, hogy nem, senki sem tudja mivére, pedig olyan jól éltek-haltak, míg a kurta farkú malac túrt, hogy hetedhét dimhe-sombos határon túl is folyt a dínom-dánom fizetés napján, és nem ám csak úgy immel-ámmal! Hóhó, nem áml! Még a *Julesárd* is azt tereferélték, hogy irult-pirult, amikor a *Jancsi* hercehurcája és ugrihugrija csak úgy izgett-mozgott...

Tehát a feladat világos. Először akkor keressünk meg egy lelborult csillét, hozzá keletet, majd pedig az eltűnt lilt-kezelő *Blickot*. Az alábbi térkép segíteni fog az eligazodásban, ám nem lehet tökéletes, mert a pályákon egy kevergés után kikötünk a pálya másik végén. Azonkívül immár hagyományra vált, hogy a *Dark Sun* lairásokban szereplő karakteres térképek nem lehetnek rögtön pontosak, kábóra azonban megfelelnek.



01 helyszín: Innen indulunk, itt van két nem jelölt csilléjárt, azonkívül egy gyalogjárt ászkra. *Melody*-nál lehet bevállalni a bányászott érceket kárpótlási papírokra, amiket a városban el lehet adni, de persze inkább ne a hivatalos közegnek, *Boric*-nak, hanem *Acar* szolgájának. Darabonként 100 ep, úgyhogy elég jó pénz.

02 helyszín: Itt van egy beteg, meg *Mug* névvel egy szakács, akinek isteni a lőztje, egy pihenőnek felel meg.

03 helyszín: Ventilátoros helyszínek. Az egyes ventilátorokat ellorgathatjuk a kívánt égrájak felé. Majd *Blick* felétesztésénél lesz ezekre szükségünk, amikor is a friss levegőt ezeken keresztül visszük.

04: Itt a lilt. Működtesítéshez egy *Blick*-ről lévő papirost kell memorizálnunk. Ez visz to a második, alsó szintre.

05: *Wren*, egy gyógyító van itt. Ő is *Promere* Kalapácsát keresi, de mint amatőr, sohasem esélye rá. Ennek ellenére egész szép mesét mond *Promere*-ről.

06: Itt folyik a jelenlegi ásatás. Az egyik csille is itt lepszik, csak kérjük meg a fővájárt, hogy hadd kössük el a koeist, és máj használhatjuk is (gyorsabban el tudunk vele jutni a lilt-hez, a bejáratához, illetve a 10-es, a térképen nem jelölt helyszínhez).

07: Amint át akarnánk menni a kép túloldalára, *Umber Hulkok* támadnak le minket, beomlasztva a ki- és átjárókat, de szreicsére a szörnyek leölése után már jön is egy *Winchester* nevű tüpő, a maga kis csákányával és utat tör.

08: Az itt turkáló emberek közt van egy kis kerék is, aminek segítségével a 10-es helyszíntől északra lévő csillét reparálhatjuk meg.

09: Békés bányászokat bizarr bogarak bolygatnak.

10: Nem jelölt helyszín, hiszen ha a főbejáratról elindulunk az alsó csilléjártan, rögtön ideo jutunk. Van egy útjáró északra, ahol egy felborult csille fekszik a sinen. Miután rátettük a koreket, már csak rá kell emelni a sinre, ami nem is olyan könnyű, mint gondolnánk. Egy *Strength Of One* varázslat például segíthet, de idővel minden baj megoldódik.

11: Itt lekszik *Blick*, méghozzá munka-
időben. A körötte terjengő zölde-s gáz mindenkit meggyőzhet arról, hogy már megint csak a köztulajdon rongálásán jár az esze. Ha van nálunk pinytőke ketrecben, az azonnal áttér egy szabadabb létsíkra, az Örök Vadászotlmezőre, ugyanis az igazságos sois neki azt diktálja, hogy ott nap mint nap meghaljon zsákmányként, majd boldogan reinkarnálódjon egy még alacsonyabb létformában, pl. pingvin. Keressük le a 12-es helyszínt, és onnan jöve soibe állítsuk be a ventilátorokat úgy, hogy lorogjanak. A lényeg, hogy amikor ide visszaérünk, a gáz kezdjen el oszlani. *Blick* hálából itthagy egy papírt, de azonnal nem akar velünk jönni a lilt-hez, csak majd egy kis turkálás után, mert éppen egy fontosabb érie bukkant. Azaz a liltat nekünk kell kezelni, és kezeléséhez előtte el kell olvasni a *Blick* által hátrahagyott jegyzetet.

Bánya második szint

A fő közlekedési eszközünk itt a esille lesz, állístennek nem kell időtlen kis útvesztőkkel lódt pocskolni. Annyi a feladatunk, hogy a karok megfelelő beállításával adjuk meg a kívánt irányt (fel vagy le), majd a megfelelő csillével már el is utazunk, ha egy kicsit türelmessel vagyunk, és előtte megfűjtük a kűrt.

A probléma feloldoztatása: egyre több és több ember eltűnik, számszámot és ércet hátrahagyva. A nyomozással mi lettünk megbízva. A 12 turkálócsoporton kívül itt lakik a legendás *Váldember*, aki nem kisebb dologért lelölös, mint a csillék megfelelő irányításával (most bizonyára minden olvasónak leesett az álla a csodálkozástól: igen, van, akinek képest még a rottenotes sárkány is csak egy egyszerű bakter). Több helyszíntre osztódik a szint, mindegyiknél külön jelöljük, hogy hova van összeköttetés, ami felül van, azt a váló lelső állásából érhetjük el, ami alul, azt sehogy. Egy kisebb információszerző körút a turkálók közt biztos jót tesz, ezután pedig a *Váldembert* keressük le, akivel beszélve megtudhatjuk, hogy most éppen hol vannak a gyilkosok (mert időközben minden bizonytalán látunk majd egy-két lemészárolt holttestet is, tehát már nem tűnnek el, csak meghalnak). Jussunk el oda minél hamarabb, keressünk loher hajú embereket. Mindnek +3 baltája van, és egy lecsapása után egy *Intellect Devourer*-rel kell megküzdeni. Kergessük ki az életben maradt bányatagokat a bányából, majd menjünk az Old Dig Site-hoz.

Black Furrow: Sok bányászcsapat. Ide érkezünk a lilttel, és ezzel mehetünk vissza, illetve le közvetlenül *Stumbledown*-ba is. A esőrlővel lehet a liltet lahozni. Két csilléjárt is van:

- Spiderlog North
- Rattlenook Farms

Rattlenook Farms: Tök lényegtelen helyszín, gombaárus. Fadarabért árulja, de rá lehet beszélni egy kis pénz alapú cserére is.

- Black Furrow
- Hourglass

Hourglass: Semmi érdekes.

- Rattlenook Farms
- Spiderlog South

Spiderlog: Két csille van, egy északi meg egy déli. Amúgy egy kis *Umber Hulk*-támadásnak is örülhetünk.

- Északi:
 - Black Furrow
 - Hadro's Hall Acre
- Déli:
 - Hourglass
 - The Gaunt

The Gaunt:

- Spiderlog South
- Stumbledown
- Lilt: Redrock

Redrock: Csak egy járat van, ha minden igaz: Hadro's Hall Acre felé vezet.

Hadro's Hall Acre: Északra van egy engedély nélküli, ámde asszimilálódott lélszerzet is, adjunk neki egy csákányt, és akkor nagyon boldogan fog bányászni (elvégre a bányászat tipikusan athasi lélszerzet munka, nem?). Van egy barlanglejárata, ami Frazzlevainbe vezet.

- Keleti:
 - Redrock
 - Luckout Tunnels
- Nyugati:
 - Spiderlog North
 - Frazzlevain

Frazzlevain: Itt lakik a *Váldember*. Ahhoz, hogy beszélhessünk hozzá, először is bele kell kiabálni a esőbe, majd türelmesen megvárni, míg a hallókához ér, s akkor ismét odibálni. Mog kell győzni arról, hogy tényleg gyilkosságok történtek, és fog mondani egy listát, ahol a gyilkosok most éppen lehetnek. Nézzük őket meg, ha nem sikerül elkapni a rosszembereket, vissza a *Váldember*hez, újabb segítség, egészen addig, amíg mog nem találjuk az őshajú bányászok csendesen csapkodó és csillózó csoportját.

Luckout Tunnels: Az asszimilálódott lélszerzet szerint veszélyes hely. Egyébként valamikor tényleg az lehetett, mert itt van pár eldobott csékány is, és nyomok vezetnek nyugatra, azaz az Old Dig Site felé. Nézzünk el oda.

Old Dig Site: Ha a mézszárló bányászok megfellezésé előtt jövünk ide, az északi falon fellelhető titkosajtó zárva van (nem mindenki veheti észre, de egy tolvaj nagyobb eséllyel). Ha utána, akkor üssük le az ittoni *Mind Flayer*eket, majd pihenés után irány a harmadik szint.

Bánya harmadik, Mind Flayer szint

Rögtön egy Rod of Fireballs-szal felszerelt és egy szimpla *Mind Flayer* fogad minket, a tűzgolyósnaak köszönhetően pedig a kijárat el van torlaszolja kövekkel. Lemészárlásuk után körülnézhetünk, ez a rab-szolgarész. Mindössze egy fiékó használható, *Grange*, aki nagyon sürget minket az *Oregagy* megsemmisítésével, ami nem is olyan messzo, egy nem is annyira őrzött helyen található. Perszo aki már tudja, hogy az *Oregagy* az agyszívók központi tudata, és igen fontos közösségi összetartó ereje, az már kitalálhatta, hogy nem lesz ilyen egyszerű azt lecsapni, és annak nem meglepetés, hogy *Grange*-et egy *Intellect Devourer* tartja ellenőrzés alatt, és esapdába akar csalni minket (bár oda úgyis be kell mennünk). Négy fő részre osztható a *Mind Flayer* kolónia, az étkező, az árna, a laboratóriumok, valamint ahol az *Oregagy* és az itteni *primarch*, azaz *Mind Flayer* vezető is van.

Étkező: A rab-szolgakarántól északra. Néhány lokles rab-szolga szolgálja ki a szegény kis menzás agyszívólegényeket. Karddal is le lehet őket űtni, de sokkal agyafurtabb dolog, ha a ketetre tállított ládák egyikéből kivesszük az ételmérgeket, és mindet boloontjuk a SOUP tálba, amit a pincér rab-szolga néha-néha letesz. A hullás ebédidő után nézzünk el délebbre, ahol arassuk le az akadémikos-dókat, majd vegyük fel a lőember kulcsát, és természetesen kutassuk át a ládáját. Ebből a háromszög alakú kulcsból még kell kettő, hogy bejuthassunk a lő-Flayer szállására. Északra van a kijárat. Az összekötő teremben egyébként mindig 3 *Mind Flayer* le fog minket támadni.

Árna: Több lejárata is van. Az elsőn keresztülmenve nem sok érdekeset találunk, itt szoktak a *Flayer*ek fogadni a rab-szolgákra. A második sor mögött van jópár arénia vádó vad, azonkívül egy agyszívó, aki mindezt kiorezsti, majd a lelső karral a mögöttünk nyúló ajtót lezárja. Innen csak egy út van tovább, ami egyenlő azzal, ha rögtön a legko-

lehető legelőszárazan indultunk tovább. Yiss mester boldogan hullámoztatja csápjait, ám ha a mellátta lévő kék ajtó megcöllozzuk a földön található csáklával (megfelelő helyre kell állnunk), akkor az ún. vígyor felé a feji részéről, mert egy karakterünk átmászhat, és megküzdhet vele, valamint pár dióvel. Az arenában lévő állatokkal nem éidemes leállni haicolni, mert mindig jönnek újak. Ha őt is leütöttük, szedjük al tőle a második kulcsdarabot.

Laboratóriumok: Jó sok bunyó, majd délen szerezünk meg a harmadik kulcsot, és egy másik kulcsot az északabbra lévő teremben található páncélszekrényhez. Abban van egy mérgező gáz, amit szipka barátaink elneveztek **Fekete Fátyolnak**, mivel az pontosan illik egy zöldszínű gázra. A lényeg, hogy nagyon rosszkedvű, ha kinyitjuk, az egész csapat elpusztul másodpercekben belül. Egy csomó háimország is található, amit ugyanúgy kell használni, mint a jegyzeteket, csak ezeket éppen nem kell olvasni, mert telepátikusan mondják vissza tartalmukat. Az egyik szekrényen jópár fajta vegyszer is van, azt ne nagyon üssük meg, mert pukanni fog. Van egy szép kis mese a **O9-E4-E3** vegytípussal kapcsolatban, időhiány miatt nem térünk ki rá, meg úgysem sikerült vele robbantgatnunk.

Főhadiszállás: Egy átmeneti helyen csatázhatunk, majd ott az ajtó, illesszük bele mindhárom kulcsot, és szabad az út. Odabent egy eszeveszett harcra számítsunk, minden lehető tuningot, varázslatot, pszionikát, doppingsejtet tegyünk be a karaktereinknek. Ha elég magas szintűek, nem okozhat azért túl nagy gondot. Mindenek előtt az **Oregagyat** próbáljuk meg elintézni, mert hátha nem szeretik a jelenlévők a hiányát tapasztalni. Azért ne feledkezzünk meg a többiakról sem. Félőráis diókkal szemben követendő taktikáról nem kell sokat mondanunk, de azért inkább állítsuk oda a kevésbé haicos kaktoreinket az **Intellect Devouerek** elé, egy-két **Stone** vagy **Lionskin**-nel és alacsony AC-vel, hogy ne akarjanak semmi rosszféle pszionikát alkalmazni. Ha mindez megvan, nyissuk ki az alsó, keletre lévő ajtót a **10-Flayer** hullájánál lévő kulccsal, de arra vigyázzunk, hogy az ajtó északi részét célozzuk a kulccsal, egyébként azt írja ki, hogy nem fog kinyitni (mi kb. 40 percig megakadtunk, jártuk össze-vissza ezt a helyszínt, míg véletlenül az északi felére mutatunk az ajtónak, és kinyithattuk). Odabent mindenekelőtt pihenjünk, szedjük föl a cuccokat, nyissuk ki az északibb ajtót az előző módszerrel és az új kulccsal, majd készüljünk egy újabb harcra, ezúttal már **Promere** témában! Odabent 3 **Earth Drake**, majd 2 obszidiángólem kő belénk. Aki nem tudná még, hogy milyen az az **Earth Drake**, annak üzenjük, hogy nagyon vigyázzon vele. Ezután már ol is vehetjük **Promere** Kalapácsát, a négy tárgy egyikét, aminek segítségével ráadásul ki lehet törni a falat mind ebből a toreből, mind a rabszolgakamarából lévő omlásból. Előtte azonban vizsgáljuk át a ládát, mert azt a páncólt, emi ott van, nem szabad elszalasztani...

Kijutva a 3. szintről **Melody** vár, engedjük meg neki, hogy leellenőrizze egyunkat, mert az **Intellect Devouerek** óta már nem bízik senkiben. Időközben véletlenül felhozbantja az alsóbb szinteket, egy embert valószínűleg megölve, de se baj, ez a rész készen van.

Jann tábor
Neni tudunk túl sokat róla. Van egy oázis, egy klyós rész és egy pihenő templar. A klyós résztől nem messze lévő felszerzettel vagy mivel sajnos nem nagyon

tudunk beszélni, pedig 5 indíthatna el azon a nyomon, hogy minek is van tulajdonképpen ez a helyszín (a szóttessjavításon kívül). A **jann** táborban több unalmas ligura is van. Odakint egy szűke külsejű nő litogtatja legyveles tudását, kérjük egy kis bemutatóra, beszéljenek a tejték. Küzdőhelynek azt a kis bailangos tájat (hehe) választja északnyugatra. Meg kell húzólni az ottlévő csengettyűt, és lmo, pár klyós már elő is ugrik, amiket jobb, ha lamészálunk. Amikor ő jön, azonnal látszik, hogy pancsei, még a kaidnak is a rossz felét fogja. Azonkívül pár peic alatt szépcsapnák e klyók, de avatkozzunk közbe kaidtőlés esetén. Persze elveszett kaidját sajnálni fogja, és adhatunk neki helyetta újat, amit azért nem muszáj. Az alsó kék sátoiban pihenhetünk is, az alsó fehérben található egy valaha gazdag keioskedőház lla, aki nem túl bőbeszédű. A felső lilában egy vak mesemondó koptatja a száját, és szegény nincsen tudatában annak, hogy közönsége már rög jobb időpocsékolást talál. A középső sátoiban maga a szultán és becses családja lakik (szintén kivételes dolog, mert egy egész daltal feleséggel és egy lánnyal megelégszik). Ha beszélünk vele, elmondja, hogy hálás lánya megmentéséért, és két cuccot ki is vehetünk klncshalmazából. Ez mindig véletlenszerű, nekünk egy kis pénz meg egy tekerés jött lha mindenkinek az jön ki, akkor ez a véletlenszerűség csak vicc volt.



A bal felső piros sátoiban lakik a falikárpitos, tódózó-tódózó kis **jann**lány, és ha rábízuk a hibás szóttessünket a **VA HQ**-ról, valamint egy kis tüellemmel is vagyunk, hamarosan megmondja a megjavításhoz szükséges hozzávalókat. Kell egy adag fasték, valamint cerna templarköpenyből. A fastéket Tyrben meg lehet venni, legkedvesebb megbízónktól, **Noraku**-tól. Amúgy más helyen is van egy-két szem elszórva. A templarcóno megszerzése sem lesz túl bonyolult, csak menjünk oda a délebbre lévő templarhoz, vegyük rá akáki csúnya szovakkal is, hogy távozzon, hátrahagyván köpenyét, amit **USE**-oljunk, és máris birtokunkban van a kívánt fonál. Ismét várni kell néhány napot az elkészüléssel, majd fizessünk a lánynak, lehetőleg nagy összeget.

Vulkán, verinik

Ezen a részen egy kissé gyorsíunk, mert vagy 5 oldalt el tudnánk rá pocskólni, mégis, az olvasó tüelleme is véges. Kissé unalmasabb lesz ez a rész így: Bejutni: **VA HQ** északi archívumában **BRAZIER**-ből vegyünk ki egy széndarabot, nyomjuk neki a szóttessnek, elutazunk vulkánba.

A vulkán első helyszínén álljuk meg a **draxa**-iak első csoportját, a két **Fire Drake**-et is lazírhát tegyük el, mentsük meg a kis sárga **verinik** a tüzelementáloktól, írtsuk ki a **draxa**-i tábor, menjünk keletre a templomba vezető útjárhoz, beszéljünk a **veriniekkel**, akik megbíznák minket a máit elpusztított tábor elpusztításával, ezért mondjuk meg nekik, hogy máit minden rondben. Bemehetünk a templomba. A templomban először várjuk ki végig a beszélgetést, ne szóljunk bele, majd ismeikeditünk meg a környékbeliekkel. Van itt két ember, a kevésbé szociális **Uldin**,

meg egy másik, **Chauder**, akitől még bőlcianácsokat is kérhetünk legyébőlre a részre igen jellemző a tanácskérés, majdnem az egészrel csak ez vízi előrel, annak ellenőre, hogy nő (megint ez a himsovlizmus!). **Fori**, egy nagyon öreg **verinik** a helyi legendák ismerője, tőle sok okosat tudhatunk meg, többek között azt is, hogy körjük meg **Nortemus**-t, hogy a nomrég elhunyt **Sorval** halálával kapcsolatban hadd nyomozzunk, így lehetőséget kapva az északi és déli járat átnézésére is. **Nortemus**, az itteni főfőnök, beleagyozik a dologba, de egy **Gallinix** navó helyettes gyanúsan ellenkezik, mindhlába. Keressük fel az elhunyt szobáját, az északi szárnyban van, a dlszesebb rész jobb oldalán. A könyvo elolvasása után keressük fel a déli szárnyat, ott is a vadállat-szobát, amit **USE**-olva megnyomjuk az írásban említott módon a szemét. Egy tekerés hullik ki belőle, valamint a szobai alatt egy kis üveggör található. Az üveggör céljára nem nagyon tudunk rájönni, túl kovés van a mintából ahhoz, hogy akákai is azonosítani tudja. Az írás viszont annál érdekesebb, mert ebben az van lelva, hogy **Sorval** utolsó napjaiban felni kezdett valamitől, tehát majdnem 100%, hogy megölték. Ezt a hírt vigyük el **Nortemus**-nak, aki elrendeli az egész blokk lezárását, és további kutatásra kéri fel bennünket. **Gallinix** szobáját még nem tudtuk átkutatni, de ha őt elmondjuk **Rhone**-nak, az örök parancsnokának, elintézhetjük, hogy amíg **Gallinix**-et egy kamubeszélgetésre alhivatja, besurranjuk a szobájába, használva a parancsnok adta kulcsot. Amikor elindul **Gallinix** szobája felé az egyik **verinik** ör lez a szoba **Sorval**-éval szemben van), fussunk be **Sorval** szobájába, és esukjuk be az ajtót magunk után, majd lla **Gallinix** elment, fosszuk ki a lakását, a szemotót (**TRASH**) is átkutatva, ahol egy eldobott lengés-előrejelzést találhatunk. A papírt vigyük el **Nortemus**-nek, és ez a letartóztatáshoz ugyan még nem elég bizonyíték, **Gallinix**-et most már igen forde szemmel nézhetjük. Induljunk el a déli szárnyban, keletre lakó kis **Prosser**hez, ő volt, akit megmenyítettünk a tüzelementától. **Sorval**ól kérdezzük, és egy kicsit keményebb arcot vágva kipasszilizhatunk belőle **Sorval** egy könyvét, amiben a szép íjzokon és szövegeken kívül egy átkötött jegyzetről is szó van, ami most egy régi, ásványanallizsról szóló könyv fedelei közt van. Nézzük meg a pecsétől délre lévő könyvtárat, ahol a megfelelő könyvön kívül egy kulcsot is találunk. Naná, hogy ne adjuk oda az ideigyekező **Gallinix**-nek, nézzünk el az északi szárnyban lévő kovácsához, aki elmondja, hogy ez egy amuletet nyil. Az amuletet **Sorval**al együtt a mauzóleumba tomették. A mauzóleum felé igyekezzük kiderülni, hogy újabb rablás történt, természetesen pont **Sorval** síját fosztogatták, az amuletet sem hagyván hátra. A teremből kilépve kiderül, hogy **Uldin** volt e tettes, és most börtönben ül, várja ez ítéletet. Meg kell tőle szerezni a ltkot, hogy hova rejtette az amuletet, ohhez a börtönőr **verinik** segítségét is kell kérni (mielelt a börtönhöz mennénk, beszéljünk róla **Rhone**-nak, a börtönőri segítségének kérése előtt pedig **Uldin**nak). A lényeg, hogy nem üthetjük meg, csak félelmetgetést alkalmazhatunk. Ez mindössze annyiból áll, hogy kimért lépéseket teszünk felé, amitől annyira megijed, hogy hamarosan elmondja: a tornében egy szikla mögött van. A terme a pihenőhelyünktől északra található. A bentlévő amuletet kinyitva a gyilkos igazi nove is megvan, természetesen **Gallinix**, ami mielő odaérnének **Nortemus**-hoz, ő is halott, és hafátal ugyanaz okozta, mint **Sorval**-ét, a földrengés + a meggyongyított talpatatú szobai. A vulkán persze mindjárt kilőli, rohanjunk oda, **Gallinix** hiába akar valamit is csinálni, lezuhan, és iánk vái a feladat, hogy visszahozzuk a tüzelem keresett tárgyát, a **Fire Ruby**-t. Másszunk le.

Nem nehéz megtalálni, de odajutni igen. Útkörben a draxa-iakon kívül két *Fire Drake*-t is megölhetünk, ha pl. nem lenne csákyánk, sőt, négy *verini* kölköt is, ha nem menjük ki őket a sülyedő lávadarabról (mi bosszúból hagytuk őket magmáfürdőt venni). Menjünk végig a déli parton, majd északra, egészen a hídig, amit egy draxa-i templar ugyan lerombolt, de ha a csákyát használjuk az egyik sziklacölőpre, majd átdobjuk a másikra, szépen átrendülhetünk. Innen tovább a következő, majd egy kis megszárlás. További utunk a mozaikokhoz vezetessen, ugorjunk át a legszélsőre. Egy mozaik közepére lépve változás történik néhány másik mozaik helyzetén, és ügyeskedjünk úgy, hogy először lehetőleg az északnyugati szigetre (vegyük fel a *Drake* karmokat), majd a délkeleti irányba, az ideig elérhetetlen szigetre jussunk. Az megfelelő lépésekéről pontos mintát nem adhatunk, de nekünk kb. 10 perc alatt sikerült átvergődünk mind a két cölőhöz



Itt már sodornak minket az események. Magmagólemek, draxa-iak, üldözzük a draxa-i templart, de ne nyílazzuk le, mert még szükségünk lesz rá a gyorsabb kijutáshoz. Amikor odaér, hogy egy kiálló bazaltcölőpre dobja a tűzrubint, alakuljunk át rettenetes gyilkológéppé (nem lesz nehéz), aprítsuk szecskává csontvázharcosaival együtt. Gyorsan kapjuk fel a cölőp mélyedéséből a rubint, és az újonnan megjelent bazaltmozaikon rövidítve keressük meg a lejárót a lehető leggyorsabban (pontosan ott van, ahol lejöttünk!).

Odadent **USE FIRE RUBY ON SEAL**, és ennyi. Sok ideig homályosra részre fény derülhet, amiről mi hely miatt inkább hallgatunk.

Ezen a helyszínen fontos még az északon lévő kovács, aki a megszerzett *Fire Drake*-karmokból egy nap pihenőidő után +3-as karmokat csinál (szélese 1d6+6). Az üvegfüvő *venin*ivel az asztrálon megszerzett kristályszilánkunkat alakíthatjuk át karddó (+3 kétkézes, vakt). A déli részen lévő földpap potlonoikat csinál jó pénzért, az északi részen lévő varázsló pedig *scroll*okat írat, akár varázskönyvbe is. A visszajutáshoz a középső részen lévő szöttekhez érintsük hozzá a **FIRE RUBY**-t.

Sea Silt szigetek, őrlások

Egy *Feather Fan*-nel kell meglogyezni a VA HQ archivumában lévő, általunk megjavított szöttest, és be is kerülhetünk egy fatörzsbe, ami a *Portenger* egyik szigetén, egy üreges fatörzsben van. Ide kell visszatermi, ha ez a helyszín kész.

Itt is van egy csomó dolog, amit nem csináltunk meg, pl. egy öregember legkedvesebb kincsét nem kutattuk fel, és nem mentettük meg az őrlásokat a rovaroktól. Viszont az itt keresendő *Lyre of Wind* megtalálása nem túl nehéz. A faluból vegyük fel a kovácsnál lévő árhlódot és az északnyugati kunyhóban lévő vitorlavásznat. Menjünk be a felső alagútba, menjünk tovább egyenesen keletre, arról a helyszínről szedjük fel a kormánypápat, vissza az alagútba, ott most középen fel északra. Kedves varacsokfejtő dísznők rófíznak a szigeten, megkérnek minket, hogy üssük le a renitenskedő farkasfejeket. Fontosabb

viszont az itt lévő hajóroncs. Megvizsgálás után illesszük rá a három felszedett cuccot, és irány a farkasfejek szigete. Itt először hasogassunk lánt a fáról a mellette heverő ballával, majd a farkasok és vezérük leütése után la vezérrel lehet beszélni is, de az eredmény ugyanaz, csak akkor miénk lehet a kazdeményezés is! nézzünk át a rabhoz. Az átjárót javítsuk ki a lánnal, a rab ketracét pedig legyűk nyithatóvá az őrlásoknál található kb. rózsaszínű kulccsal. O egy varázsló tanítványa volt, aki esetleg örülni fog majd neki. Nézzük meg az északnyugati lejárót, a **Felhővárosba** visz át.

Itt menjünk be a házba, ahol egy őrlásnő kéri segítségünket, miszerint hozzunk el neki egy üvegfurulyát, ami jelenleg két darabban, elég jó helyen van őrizve. Ha valaki akarja, annak elmondhatjuk, hogy az egyik a háztól nyugatra lévő hegyesúcson van, átjutni a nyonya háza szélére! leszedett deszkával lehet a leszedésben egy losztóvas biztosan segíti). A másik előéréséhez le kell menni a másik lejáraton (most nem azan, amin feljöttünk), ott válasszunk egy újabb lejárót (ha nem látodunk, akkor ne a barlangat, hanem az utat), majd egy csapdákkal, ráadásul szörnyekkel teli helyszínre jutunk. A csapdák nagyrészt egy **Globe of Invulnerability** semlegesíti, az ellenelakot viszont nem. Ott is keressünk egy másik lejárót, és odabent vár ránk a furulya. Egyébként ha az egész hangszert meg akarjuk fűjni, kellemes porrá török.

A lant megszerzéséhez sem árt egy legalább **Minor Globe of Invulnerability**, mert az odavezető úton az őrlásnő háztól északi irányban számtalan tűzgolyóval és villámmal találkozhattunk. Azokon túl sem lesz pompás a helyzet, szükség lesz egy jó kis csapatra, hogy lenyomjuk azt a pár *Air Drake*-et. A bőrtket tegyük el, *Notaku* jól megfizeti. Ugorjunk rá az északnyugati részen lévő teleportra, és azon a helyen, ahová érkezünk, az északi kis platóra, így szabad az út a fészakhez. Csata, majd nyissuk ki a lészket az alja környékén (**USE STICK**). *Helmine*, egy őrlás hősnő ad egy szép **Invisibility Shirt**-öt (persza pont passzoll), a lészekből meg felkaphatjuk a lantot. Vissza a VA HQ-ra, hiszen megvan mind a 4 kívánt tárgy. Onnan *Matthias* és *Romila* unszolásának engedve látogassuk meg a kriptát, ahol a *Lord Warrior* most tengődik, ezt a helyet már Tyrben említettük.

UnderTyr #2, a kripták

Az egyedüli örömteli hír az, hogy *Lord Warrior* az *uriki* csapatot már elintézte. Nesze neked konkurrenciának! Először meg kell szerezni a draxa-iaik segítségét, mutassuk meg nekik, hogy a szakadár *Lord Warrior* már rég nem a sárkány igazáért küzd. Ehhez kerassuk föl először a kikötőzött *Kovar templart*. Elég nehéz elviselni a modorát, de fontos infót, és sárkányellenes bizonyítékot ad. Cserébe viszont eszünk ágába so jusszon, hogy adunk a felszerelési cuccaink közül, hiszen ezután már nem lesz rá szükségünk, a páncéljainkra viszont igen. Nézzünk le a draxa-iaikhoz, a lejárót a délnyugati sarokban, az északi oldalon van, használjuk a kis bomélyedést. Odalent fussunk el *Jaku*-hoz, vagy mi a neve a draxai fő-templamnak. Beszéljünk neki *Lord Warrior* árulásáról, majd mutassuk fel a bizonyítékokat is (I HAVE...). Mérgében mindent elmond, ad egy kulcsot a *King's House*-hoz, és elmondja, hogy az azon túl ajtót a *Lightning Rodja* nyitja, amit biztonsági okokból egy lentebb szinten rejtett el. Nem kell megijedni, a lejáró a főle északra lévő nisha-ban találjuk meg. Fussunk a *King's House*-hoz, ez a nagyobb terem, teli harcosokkal. Nyissunk be (vigyázzunk, a rácsokra ne lépjünk rá az odavezető úton, mert jópár csapdaként is funkcionál), majd bunyó (templarek persze nincsenek, csak a közvetlen *Lord Warrior* alatt álló harcosok), aztán pedig nyissuk

ki a pálcával az ajtót (a kriptákat hagyjuk békén).

Odalent *Lord Warrior* éppen elteleportált, hogy felkeltse az álomszusók *Tarrasque*-ot (aki ráadásul szám is van őzve). A nyugati oldalon lévő kriptát kifosztva kapunk egy botot, elementális rúnákkal ékesítve (kere, sárge, büdös, kis lyukacsok vannak rajta, és tabbóit készítki). Nézzünk át a keleti szárnyba, ahol a botot sorban dugjuk be a megfelelő helyekre (kódarab, víz, fűjtató, tűz). Mindegyik ad egy rúnát, ezeket illesszük be a helyükre a portálba, és már át is ugorhatunk a **Kozmosz Templomába**, ahová az urnát az ollenfizeknek elvitte, és ahol eredetileg is volt. Figyelem! Ott már nem pihenhetünk, és vissza sem fordulhatunk!

Temple of Cosmos

Utolsó helyszín! Ha ügyesek vagyunk, elkerülhetjük a harcot a *Shambling Mound*okkal, ami nemcsak pacifista érdekeinket elégíti ki egy időre, de még idő szempontjából is előnyös. Klsvártatva egy hullacso *pyreen*, azaz békehozó (a fehér galamb *athasi* megfelelője, kissé intolligensebb és hatalmasabb ugyan, de csöppet sem chető) jelenik meg, és különféle kérdéseinket ad hangot. Először a **Kozmosz Jogarat** kellene visszaszeroznunk néhány kötekedő csontvázharcostól, majd az egyik kapuhoz menni, loitni az őrléket, a **Jogart** használva (azaz kikkeltünk az erőmozgór) bajutási engedélyt szerezni a templomba, ahol *Lord Warrior* kell gonosz tettében megakadályoznunk. Ráadásul sietni is kéne, mert a *Tarrasque* már nagyon morcos, amiért valaki fel akarja ébreszteni.



Természetesen **PONT** elkéstünk, a *Tarrasque* már felkelt. Néhány cool kép, és meg is jelent a nagy mumus, pár kisebb mumussal. Az elementálokat már nem kell bemutatnunk, a helyi csontvázharcosoknak azonban az a specialitásuk, hogy a 10. szintű **Rift** hat rájuk, tehát 9xHP, nem lehet **Turn**-olni. És még itt van *Lord Warrior* is, aki egy **Fire Shieldet** és egy **Prot from Missiles**-t lőtt magára.

A *Tarrasque*-ot érdemes először leütni, bár korántsem olyan veszélyes, mint gondolnánk, főleg **EASY** fokozatban nem. Nekünk egy kör alatt 53-57 HP-t ütött le, de - most kell vigyorgni - egy darab **HASTE**-elt harcos karakterünknek mindössze egyetlen kör alatt sikerült a lübe haraptatnia, és még maradt is támadással Khm, khm, igazán nagy veszélyt jelentett volna egész *Athas* számára... A többiek elintézésre már okozhat gondot, a *Lord Warrior* néha lő egy tűzgolyót meg ilyesmi, de azért nem nagy ellenfél ő sem. És itt is a **HAPPY END**.

Arra vigyázzunk, hogy a csata után a gép automatikusan kimenteti az állást, és nem folytathatjuk!

Egy-két helyszínt szándékosan nem néztünk át alaposabban, ezzel is ösztönözve a játékos egy kis saját gondolkodásra. Viszont minden, ami a nyeréshez kell, le van írva, és egy jólaj kíséretében viszontlátást íntünk ennek a kiégett világ-nak kb. egy kerek esztendeig... Legalábbis **SSI** köntösben.

• HáPi

ELŐSEGÉLY

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DoT)

Az a havi Elősegélyben való felszólalásért köszönet illeti a következőket:

Domonics Róbert, Cegléd, Horváth Ákos, Miskolc, Izsóf András, Budapest, Nagy Károly, Budapest, OGYI of Interfrigo, Sándoly Szabolcs, Hatvan, Vörös Tibor, Budapest, Zsikos Viktor, Cegléd.

IBM PC

MAHJONG 4

Pályakódok: HOME / UPUP / WORO / ROCK / BALL / SSSS / GRAY / AIRY / RAIN / HOLE / NIKE / FRAM / THIS / HARO / AMAN / COFE / QUIP / CUBE / EMEU / LEAF / DOWN / BDMB / TWIN / FLWR / SMAL / IIII / EASY / AAAA

COVERGIRL STRIP POKER

Névnek írjuk be: MACHO, így nem tudunk veszteni.

DUKE NUKEM

A kimentett játékalásban lehet turkálni:
\$0B: betöltés utáni kezdőszint száma
\$10: \$FF - firepower max-ra.
\$13: \$01 - csizma (az első pár szinten nem ajánlatos)
\$16: \$AA - magas Health (az \$FF itt nem célszerű)
\$1B: \$01 - kesztyű

FANTASY WORLD DIZZY

A PCDIZZY.EXE-ben 5900-ra \$EB04-et írva örökéletünk lesz.

ELOER SCROLLS - ARENA

Egy kis tipphalmaz:
Erdemes egy Dark elf Nightblade-et indítani, mert jók az ablittjai és van critical-ja (egyből felfordul az ellenség).
Mintán kijutottunk az első meglehetősen könnyű labirintusból, indulás a MAGES GUILD-be. Mindenképpen csináljuk meg az alábbi spelleket:

Dpen

Chance: 100%
Increase: 80% per 2 levels
Spell cost: 400
Casting cost: 10
Ezzel a varázslattal bármilyen ajtót, még mágikusan lezártat is ki lehet nyitni. Igaz, egy kicsit súlyos+drága, de mindenképpen megéri.

Oestroy Wall

Number: 1
Spell cost: 400
Casting cost: 1D

Create Floor

Number: 1
Spell cost: 200
Casting cost: 5

Spell Reflect

Chance: 20%
Increase: 20% per 3 levels
Duration: 1D rounds per 1 level
Spell cost: 2700
Casting Cost: 67

Create Shield

Strength: 10HP
Increase: 35 HP per 1 level
Spell cost: 1600
Casting cost: 40

LANDS DF LORE

A kimentett állásban írjuk \$7A-tól \$B1-ig \$3E 07-eket, \$A7-\$A9-ig vannak a tulajdonságok, ide max. 09-et célszerű írni. Így talán könnyebb lesz továbbjutni a White Tower 3. szintjén.

AMIGA

ELITE 2.

Vegyük meg a legdrágább hajót, amire még futja, vegyünk egy-két kabint, és tegyük bele embereket (vállaljunk el egy küldetést). Most vegyük meg a legolcsóbb űrhajót! A régiót megkapjuk a pénzt, de a program kilírja, hogy nem adhatjuk el, mert "lagnak" benne. Nyomogassuk egy párszor a Buy-t, és feltöltöztetjük a kasszáinkat.

HEART OF AFRICA

Az itt található infókat C64-esek is használhatják. A kincs minden játékban máshol található:

Északi régió

Ezen a tájon a következő népek élnek: Juoreg, Berber, Nubier és Sidamo. Itt az aranyat szeretik a főnökök. Minden régióban máshogy beszélnek. Itt észak/dél, dél/észak, kelet/nyugat, nyugat/kelet, tehát pl. észak helyett délt mondanak. Továbbá: savanna/Gabanna, oázis/El Mora Levimara

Nyugati régió

Törzsek: Bombara, Hansa, Mandigo, Jang. Itt az elefántcsontokat szeretik. E/Koko, O/Phutswama, NY/Mimbami, K/Katula, Niger folyó/Huttingo, Fáró/Oz Oz
A tevéket ugyanúgy hívják, mint az északra (Koko)

Centrális régió

Törzsek: Banda, Mongo, Bombundo, Ugandor, Lunda. Itt az ezüstöt szeretik. É/balra Utornbától, O/jobbra Utornbától, NY/szembe Utornbával, K/egy irányba. Utornbával (az Utornba az itt uralkodó NY-i szőlő, Kongó folyó/Mandgamara, Istenük/Thkerunda

Déli régió

Törzsek: Batua, Bomba, Bantu, Bushmen, Zulu. Itt a vörösréz szeretik. É/nyár, O/tél, NY/ész, K/tavas, Lastuana/Zambézi folyó, Gumba, Untoba/Viktória-vízesés, Kalurufa Zulus nevezik így magukat. Qushipapa/az Indiai-óceán, Bothuda Zalabena/Thelana-hegy

Keleti régió

Törzsek: Suakeli, Massai, Somalia, Ugandis. A smaragdért vannak oda. É/Rebolo, O/Oethamox, NY/Obadival, K/Obadilhoz, Kala Umbasi/a Napistenük. Uia/a feljövő nap országa, a másik neve a keletnek, Ka-uba/nyugatot jelent, ittükban használt szó, Galumba/elefánt, Ukambi/flamingó.

További tippek:

Ha egy törzs főnökének előg ajándékot viszünk, ingyen bevásárolhatunk a falujában, és ha megsérülünk, orvost is hív. Pénzt lehet keresni új dolgok felfedezésével is. Ezt a pénzt a legközelebbi kikötővárosban kapjuk meg. Nem csak főnökök adnak infókat ajándékokért.

SUPER GEM'Z

A pályakódokat vakon kell beírni a címkepernyőn.
B - SAKE / C - OEMAG / D - YURI / E - BONSAI / F - GEMX / G - JAPAN / H - CHUNHU / I - FUN / J - SOFT / K - GUNHO / L - TAKIRA / M - TIMET / N -

SORONE / O - SIXPAK / P - MASURI / T - LALONG / E - BONSAI / I - FUN / M - TIMET / Q - TASYI / U - KIKI.

C64

LDRDS DF CHAOS

A varázsló magberholése: a kimentett állásban (XY.WIZ):

Általános infók:

\$01 - Ha 52/Lords of CH.1, 49/Lords of CH.2. Az 1-ből lehel átvinni karaktereket a 2-ba, de fordítva nem.
\$04 - MANA {pl. \$CB / 200, de 255 NE legyen!}

\$05 - Szint

Varázslatok:

{Ha az adott címen \$11 van, akkor abból a varázslatból van 1, ha pl. \$BB, akkor B, ez a max.}

\$06 - Gold dragon / \$07 - Green dragon / \$08 - Red dragon / \$09 - Pixio / \$0A - Owarf / \$0B - Goblin / \$0C - Troll / \$0D - Giant / \$0E - Centaur / \$0F - Unicorn / \$10 - Pegasus / \$11 - Grifon / \$12 - Elephant / \$13 - Gorilla / \$14 - Lion / \$15 - Bear / \$16 - Crocodile / \$17 - Giant bat / \$18 - Harpy / \$19 - Giant Spider / \$1A - Zombie / \$1B - Ghost / \$1C - Vampire / \$1D - Spectre / \$1E - Demon / \$1F - Strength potion / \$20 - Protection potion / \$21 - Invisibility potion / \$22 - Speed potion / \$23 - Flying potion / \$24 - Super potion / \$25 - Healing potion / \$26 - Magic fire / \$27 - Gogey blob / \$28 - Tangle vino / \$29 - Flood / \$2A - Enchant / \$2B - Subversion / \$2C - Curse / \$2D - Magic attack / \$2E - Magic bolt / \$2F - Magic lightning / \$30 - Teleport / \$31 - Magic eye / \$32 - Magic shield / Tuladonságok: / \$33 - Action point / \$34 - A varázsló tud repülni, és annyi AP-je lesz repüléskor, amennyit ide bolunk. / \$35 - Stamina / \$36 - Constitution / \$37 - Combat / \$38 - Defence / \$39 - Magic resistance / \$3A - A vihető cucc.

A GÁLYA

A kimentett állás 3. blockjában a \$69, \$6C és \$6E-\$6F-re kell \$FF-eket írni, hogy 65535 pénzünk legyen. Ha ezután szerzünk még egyet, akkor túlpörög, ezért érdemes kicsit kevesebbet beírni.
A 3. block \$46-\$4B-re \$FF-eket írva az SPP-nket tuningolhatjuk fel. Tongraknak is lehet 255 SPP-je, csak nem tudja használni.

Fontos, hogy Raernonként mentsünk állást, mert ha Tongrakként mentünk, akkor máshol lesznek ezek az értékek. Néhány tipp:

- A füves buckában vegyük fel a Szenti Chematox-ot, és ássunk egy jót.
- A kocsmá mellékhelyiségében van egy farkasember. Ha nem vagyunk szök-makák, megéred a nyelve.
- A prostinak nem érdemes konyakot adni, de azért érdemes megnézni, mi az eredményo.
- Ha kevés gyufánk van (pl. 1), adjuk el a kereskedőnek 2 tmorgh-ért, és vegyünk egy teli dobozzal, 5 tmorgh-ért. Jó üzlet.
- Az arany Lenin-szobrot nem érdemes 70 tmorgh-ért eladni.
- A 10. túlfalán lévő kastélyba csak Raernonnal érdemes bemenni, ha már ismeri a HVOUR nevű varázslatot.
- A madárijesztőtől a szalmakalapot úgy lehet elvenni, hogy a gyufálat megijesztjük.
- A játékokban van pufajka is, amit a hideg helyeken célszerű használni.

CDVERGIRL STRIP POKER

Freeze után a \$3606-tól kezdődő 5 byte-on van a játékos pénze, \$36FC-től a csaj pénze. Egy másik trükk: \$100E-ro a kl-vánt vatkozóási fázis száma, csaj pénzének nullázása, majd \$1A00.

Nos, annyit erre az évrő, jövőre sem menekültök meg tőlem — DoT.

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + AFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetéseket ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + AFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetőket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknek a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + AFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; **ITALIC** szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Koret: 100 % felár

A hirdetési díjat az impresszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519. **Figyelem!** A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tényszerűsége szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

64 software

• C64 játékok és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és választborítékot kérek. Levélcím: Bátor Lajos, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.

• Keresem C64-re floppyra az Arnhem, Hunt of the Red October, Tai Pan, Panzer Grenadier, Heroes of the Lance című programokat. Cseréi lehetséges! György László, Budapest, Bathányi u. 194/8. 1182

• C64 játékok programok cseréje lemezen. Listát és választborítékot kérek. Cím: Mender Attila, hajós, Temető u. 3. 6344

64 hardware

C64-ra Action Replay MkV+ 2.900 Ft.
Action Mk7 3.800 Ft. Action 7+ Atomic 4.500 Ft. Cím: S.D.Kft. Tel.: do. 291-2318
Telephely: 1214 Bp. Fodor u. 81., levélcím: DERKO, Bp. 1399, Pf.: 701/679.

• Eladó egy C64/II. + 1541 drive + MPS 801 printer + joystick + 80 db. játéklemez 16.000,- Ft-ért. Printer nélkül 10.000,- Ft! Cím: Rucz Gyula, Békéscsaba, Lencsési út 59. V/30. 5600

• Eladó egy Commodore 64-es magnóval, joystick-kal, kazettával és szakkönyvekkel superolcsó áron, mindössze 6.500,- Ft-ért. Érdeklődni lehet levélben vagy telefonon: (06-82) 321-843. A levélcím: Hajnal László, Kaposvár, Konrássy u. 7-9. 7400

• Garantált állapotú, eredeti Commodore Graphik Printer — VC 1525 típusú — eladó. Atomic Power-t vennék, illetve beszámítok. Levélcím: Bátor Lajos, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.

• C64 gyorsított, fejbeállító 600 Ft. Final III., Action Mk. VI+, 2.900,- Ft. egyéb 2-64 KByte-os cartridge-ek. Válaszborítékért ismertető. MIKROKLUB, 8100 Várpalota, Pf.: 65. Tel.: (06-88) 371-439. (Török Csaba, Várpalota, Tancsics u. 7.)

Amiga

**COMMODORE — AMIGA
SZÁMÍTÓGÉPSZERVÍZ, GYORSAN,
OLCSÓN, GARANCIÁVAL
DOLGOZUNK. 1999 TECHNICS
Telefon: 18-48-845.**

• Értesítiek mindenkit, hogy Amigára a programmasolás megszűnt! Dohonyi Zoltán, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184. Tel.: 290-01-35.

A1200 memóriabővítő, hangdigitizáló 3.500 Ft. Action Replay MkIII + 7.800 Ft. Cím: S.D.Kft. Tel.: do. 291-2318 (telephely: 1214 Bp. Fodor u. 81.), levélcím: DERKO, Bp. 1399, Pf.: 701/679.

• Eladó A500-as 1 MB RAM, TV modulátor, joy, 50 db. lemez + külön márkás 3 1/2 lemezek 50,- Ft/db. Danos Miklós, Tel.: 290-6568.

• Eladó: 2 db. Amiga tápegység, 3.500,- Ft/db., 1 db. belső drive 6.000,- Ft-ért, valamint 1 db. Amiga mouse 1.000,- Ft-ért. Sürgős! Szűcs István, Bona, Mártírok út 1. 2944

• 49.900,- Ft nem sok egy készletért, ami a következőkből áll: Amiga 500, bővítő, 1084S monitor, számítógépállvány, 130 lemez, lemeztartó, telefon este: 271-4958, 183-5987. Rácz Péter.

• Eladó: Amiga 500, 1 MB RAM, 120 lemez, joy, patkány, patkánypad, Érdeklődni levélben: Matula Ferenc, Eger, Berva ltp. 7/C. 3304.

• Amiga 500+, TV modulátor, 120 lemez lemeztartó, 2 joy, egér az összes CoV, irányár: 30.000,- Ft, vagy SEGA MEGA-DRIVE-ra, esetleg SNES-re plusz programok cserélem. Cím: Mittwég Béla, Mohács, Brand Ede u. 5/B. 7700.

• A500-hoz eladó 1 éves TV modulátor csak 2.500,- Ft-ért, és lemezek; Noname 10 db.: 500-ért. Maxell 10 db.: 600-ért. Cím: Kassai Károly, Újfehértó, Puskin út 14. 4244

PC

Gyári eredeti játékesero!!! Válaszborítékot listát küldök. Cím: Kévés János, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230. (Zelka M.u.22.)

• SEAGATE 80 MB-os SCSI 3.5"-os winchester eladó. Irányár: 12.000,- Ft. Voss István, Bp. Tel.: 226-80-46.

GRAVIS ULTRASOUND MAX hangkártya eladó, a bolti árnál 3-4 ezer forinttal olcsóbban. Professzionális célokra és játékokhoz egyaránt kitűnően használható. A kártya teljesen felbontatlan. 180-0498.

• Eladó egy Quantum 52 MB-os winchester 7.000,- Ft-ért, és egy 386 DX40-es alaplap 0 MB RAM-mal 8.000,- Ft-ért. Polgár Endre, Tel.: (hétkőznep 10-15 óráig): 269-2033.

PC-hez Action Replay 8.000 Ft. Cím: S.D.Kft. Tel.: do. 291-2318 (telephely: 1214 Bp. Fodor u. 81.), levélcím: DERKO, Bp. 1399, Pf.: 701/679.

Plusi és társai

C16 számítógép + magnó + joystick + játékkazetták eladó. Érdeklődni: (06-34) 339-724 (Bárcs)

Egyéb

• Keresem a CoV 1-5; CoV 11-15 számait. Tel.: (06-62) 486-129 (Dridás Gábor, Szeged)

• Eladó: SEGA MEGADRIVE II. + 1 Pad + 1 játék (Aladdin). Ár: 30 ezer Ft. Érdeklődni az alábbi címen: Szobó István, Nagykerekli, Széchenyi u. 38. 4127.

HELIX
computer

Bp. 1133 Kárpát u. 7/a
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA,
PC, ENTERPRISE, TVC
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA
(1-3 NAP ALATT)

TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

AKCIÓ

AMIGA külső drive 8.000 Ft AFA-val
+ 512 kB RAM bővítés 3000 Ft

AMIGÁSOK FIGYELEM!

A Budatétényi Amiga Klub AMIGA KARÁCSONYT rendez december 28-án 9 órától 19 óráig. 150 géphelyet tudunk biztosítani. Várjuk az Atarisokat is. Bűfé lesz. A rendezvényt a CoV is támogatja. Belépő: 50,- Ft, géphely: 150,- Ft (monitort biztosítani nem tudunk)
**Budatétényi Műv. Központ
Bp., XXII. Nagytétényi út 35.
"Világ Amigásai Egyesületet!"**

Microsoft PROGRAMOK A COM-WARE Kft.-től

(megrendelhetők a befűzött levelezőlapon)



	MS-DOS	Windows	CPU	RAM	Üres HDD	CD-ROM	Monitor	Lemez	Macintosh
The Best of MS Entertainment Pack	3.1+	3.0+	286+	1 MB			E/V/Herc	3.5"	
Microsoft Arcade		3.0+						3.5"	
Space Simulator	5.0+		386/25+	2 MB			VGA+	3.5"	
Microsoft Golf	3.1+	3.0+	286+	2 MB			VGA+	3.5"	
Microsoft Golf Multimedia Edition	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	5 MB		VGA+		
Flight Simulator	3.2+		386+	2 MB			E/V+	3.5"	
Microsoft Encarta 1994	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2.5 MB		VGA+		
Microsoft Bookshelf 1994	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	2 MB		VGA+		
Cinemanía	3.1+	3.0+	386SX+	2 MB	30 MB*		VGA+		
Dinosaurs	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2.5 MB		VGA+		
Musical Instruments	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	2.5 MB		VGA+		
Art Gallery	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	2.5 MB		VGA+		
Complete Baseball	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2 MB		VGA+		
Dangerous Creatures	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2.5 MB		VGA+		
Ancient Lands	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2.5 MB		VGA+		
Multimedia Beethoven	3.1+	3.0+	386SX+	2 MB	30 MB		VGA+		
Multimedia Mozart	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	4 MB		VGA+		
Multimedia Schubert	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	4 MB		VGA+		
Multimedia Strauss	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	5 MB		VGA+		
Multimedia Stravinsky	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	30 MB		VGA+		
Creative Writer	3.2+	3.1+	386+	4 MB	8 MB		VGA+	3.5"	
Fine Artist	3.2+	3.1+	386SX+	4 MB	11 MB		VGA+	3.5"	

- 1 - A hangokhoz/animációkhoz Windows 3.1 szükséges, vagy Windows 3.0
- 2 - Abban az esetben, ha az animációkat is szeretnénk látni
- 3 - Szükséges még az MS DOS CD ROM kiegészítése (MSDEX), legalább a 2.2-es verzió

További információk:
MICROSOFT, 8p.V.
 Madách I.u.13-14.
 Tel.: 268-1668
 FAX: 268-1558

Játékok

The Best of Microsoft Entertainment Pack

A programcsomag 13 szórakoztató játékból áll. Például:
Tetris - az ismert játék Windows-os változata.
Pipe Dream - csődarabok segítségével kell felépítenünk az utat a víz számára.
Talpel - az azonos mintájú kőveket kell párosítani. A program az ősi keleti játék alapján készült.
 (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Microsoft Arcade

Öt lövöldözős program egy csomagban. Például:
Astaroids - az űrben kell aszteroidákra lövöldöznünk.
Battle Zone - tankka) kell felőni az ellenséget.
 (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Space Simulator

Egy űrutazásnak lehetsz részese a program segítségével. Űrhajóddal leszállhatsz a Holdon vagy a Holdon, vagy akár kedvedre sétálhatsz az űrben. Megvizsgálhatod a galaxis akár 100 ezer évvel ezelőtti vagy későbbi állapotát is. Bejárhatod a naprendszer, megfigyelheted a tejtut. A program a NASA adatainak felhasználásával készült.
 (Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)

Microsoft Golf / Microsoft Golf Multimedia Edition

A játékban a golf játékkal ismerkedhetünk meg. Akár nyolc ellenféllel is játszhatunk. Saját magunk válogathatjuk ki a nekünk szimpatikus 14 ütőt, amit a játék során használni szeretnénk. (Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)
 A programhoz több kiegészítő pálya is megjelent:
Pinehurst - Észak-Carolina golfpályáján játszhatunk. (Ára: 3.000,- Ft + ÁFA)
Banff Springs - Kanadai pálya. (Ára: 3.000,- Ft + ÁFA)
Mauna Kea - Hawaii szigeten található pálya, amelyet egy 1964-ben kialudt vulkán lávájában alakítottak ki. (Ára: 3.000,- Ft + ÁFA)

Flight Simulator 5.0

A leírás pár számmal ezelőtt indult el az újságban. (Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)
 A programhoz több kiegészítés is megjelent:
Aircraft & Scenery Designer (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)
Paris Scenery (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)
New York Scenery (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Windows kiegészítések

Microsoft Soundblits

A Windows hangjait cserélhetjük ki, szélesebb körben, mint ezt a program eredeti kiépítésében tehetnénk. Külön hangja lehet például az ablakok kinyitásának és bezárásának, vagy egyes programok elindításának.
Windows Soundblits Hanna Barbara (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)
Windows Soundblits MGM Movie (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Windows Soundblits Music Instr. (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Microsoft Windows Sound System

A softwara és a mikrofon segítségével a Windows-t böszdéddel irányíthatjuk.
 (Ára: kérje tájékoztatónkat)

Oktatóprogramok, lexikonok

Microsoft Encarta CD

A program alapja a 29 kötetes **Funk & Wagnalls** enciklopédia. Ezt több mint 1000 szócikkkel, B órányi hanganyaggal, 7800 fényképpel és illusztrációval, 800 térképpel, 100 táblázattal, 100 rövid filmbefajtszással és egy világterképpel egészíti ki. A szövegeket kimásolhatjuk a programból, és így felhasználhatjuk más alkalmazásokban is. A meglehető cimszó megtalálásában többféle tartalomjegyzék áll rendelkezésünkre.
 (Ára: 12.000,- Ft + ÁFA)

Microsoft Bookshelf CD

A CD hét lexikon illetve szótár anyagát tartalmazza:
The Concise Columbia Encyclopedia - 15000 szócikk, 50 animációt és több, mint 1400 illusztrációt tartalmazó enciklopédia.
The American Heritage Dictionary - amerikai értelmező szótár, melyben 65000 szó, és 1100 kép található. A címszavakat a géppel fel is lehet olvastatni, a helyes kiejtés megismeréséhez.
Rogers II Electronic Thesaurus - szinonimaszótár 50000 címszóval.
The World Almanac and Book of Facts 1994 - tények könyve 1994-es adatokkal.
Bartlett's Familiar Quotations - Idézetgyűjtemény 22500 idézettel.
The Concise Columbia Dictionary of Quotations - 6000 címszavas idézetgyűjtemény.
Hammond Atlas - világtérkép, mely tartalmazza az országok zászlóját és himnuszát is.
 (Ára: 10.000,- Ft + ÁFA)

Cinemanía CD

A program a mozi világába kalauzol el bennünket. 19000 film adatait tartalmazza a CD. 3000 színész, rendező és egyéb személyek életéről lehet olvasni, valamint számos filmrészlet tekinthetünk meg, a némafilmekről a mai filmekig.
 (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Dinosaurs CO

Közel ezer színes kép mutatja be a dinoszauruszok világát. Több száz cikk olvasható a kihalt állatokról. Megismerkedhetünk a különböző dinoszaurusz-fajtákkal, lakóhelyükkel, melyet térképen is megkereshetünk, táplálkozási szokásaikkal, és megtudhatjuk, hogy melyik faj mikor élt.
 (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Musical Instruments CD
A hangszerek megismerését segíti a CD, mely bemutatja a világ különböző tájainak hangszereit, az egyes hangszerek felépítését, és a különböző zenekarok összeállítását. 1500 hangminta hallgatható meg, valamint mi is kipróbálhatjuk az egyes hangszerek hangzását.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Art Gallery CD
A londoni Nemzeti Galériában található képeket tekinthetjük meg a programban. Megismerhetjük a képek keletkezésének történelmi hátterét, a festők életrajzát és több műveit. A festményekről elemzést is ad a program, melyből megtudhatjuk többek között, hogy ki illetve mi látható a képen, valamint hogy mikor és mekkora méretben készült a kép. A mű felépítéséről is kapunk magyarázatot, valamint azt is kideríthetjük, hogy melyik festő képen látható hasonló forma vagy alak.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Complete Baseball CD
A kedvelt amerikai sport híres személyiségeit, a mérkőzések eredményeit és érdekes eseményeit, valamint a különböző csapatokat mutatja be a program. Tudásunkat egy 900 kérdést tartalmazó teszt segítségével mérhetjük fel.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Dangerous Creatures CD
Ez a CD a világon élő veszedelmes állatokat ismerteti. Megtekinthetjük az egyes állatok élőhelyét és támadótegyverét, 250 állatról található összesen 800 cikk, számos színes kép, és több, mint száz filmbemutató.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Ancient Lands CD
Az ókori civilizációkat mutatja be a program. Egyiptom létrejöttéről, Görögország tündökléséről keresztül Róma bukásáig. Bepillanthatunk az ókori emberek életébe, munkájába és szórakozásába, és megtekinthetjük a ránk maradt emlékeket.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Composer Series CD
A sorozat a zeneszerzők életét, műveit és tevékenységét ismerteti. Eddig öt zeneszerzőről készült CD:
Beethoven (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)
Mozart (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)
Schubert (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)
Strauss (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)
Sztravinszkij (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)
Belenézhetünk az egyes szerzemények kottájába, valamint meghallgathatjuk azokat. Mindegyik program tartalmaz egy játékos is, melynek segítségével például megnézhetjük, mennyit sikerült megjegyezniünk Beethoven IX. szimfóniájáról.

Programok 8-14 év közötti gyerekeknek

Fine Artist 3.5" lemezen
A program segítségével képeket rajzolhatunk, képregényt állíthatunk össze, kitűzőket tervezhetünk, valamint egyéb rajzolással kapcsolatos dolgokat csinálhatunk. A képekbe animált figurákat is beilleszthetünk. Részletes magyarázat tartozik minden részhez. Egy jópóla figura, McZee segít a rajzolásban, és a speciális funkciók használatában, mint például a perspektívás ábrázolásban.
(Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)

Creative Writer 3.5" lemezen
Ezzel a programmal szövegeket, meghívókat, újságot és különböző feliratokat készíthetünk, mindezt játékos módon. Az elkészült szövegek mellé felhasználhatjuk a Fine Artist segítségével rajzolt képeket is. Itt is részletes magyarázat tartozik minden egyes művelülethez és eszközhöz.
(Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)

Felhasználói programok

TrueType FontPack 1,2 / TrueType Master Set 1/2
TrueType karakterek a Windows alkalmazásaihoz.
(Ára: 6.000,- Ft + ÁFA)

MS DOS 6.22 Euro
Operációs rendszer
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

MS DOS 6.22 Update from 6.0
Microsoft 6.2 Op.rendszer upgrade a 6.0 verzióról
(Ára: 1.000,- Ft + ÁFA)

Végül egy kis magyarázat a táblázathoz:
MS-DOS - a szükséges MS-DOS verzió
Windows - a szükséges Windows verzió
Processzor - a processzor típusa
RAM - a szükséges memória mérete
HDD - a szükséges szabad winchesterterület mérete
Macintosh - létezik-e Macintosh verzió
Végül pedig a + azt jelenti, hogy a jelölt verzió/típus a minimális követelmény.

PC WORLD

NEUZEKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLÉKLETTEL

Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!

Előfizetéssel megrendelem a PC World című, havonta megjelenő folyóiratot, példányban.

☐ fél évre 1410,- Ft

☐ egy évre 2820,- Ft.

Név:

Cím:

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
IDG Lapkladó Kft. 1536 Budapest Pf. 386.



MEGRENDELŐLAP

MEGRENDELŐLAP



SZÁMÍTÁSTECHNIKA

NEUZEKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI LAP ÁRA 50 FORINT

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilapot példányban.

egy évre: 3254 forintért ☐

fél évre: 1627 forintért ☐

negyed évre: 813 forintért ☐

Név (intézmény neve):

Cím:

A megrendelőlapot kitöltve az alábbi címre küldje:
**IDG Lapkladó Kft.
1536 Budapest, Postafiók 386.**



Karácsonyig még meg is veheti!

Néhány program a kínálatból:

- **TANULÁS SZÁMÍTÓGÉPPEL** — játékos (oktató) programok kicsiknek és nagyoknak (5-99 évesig) — módszertani útmutató, leírások és közel 2.000,- Ft értékű programhalom az IBM, C64, C+4 vagy TVC lemez mellékleteken. Ár: géptípusonként mindössze 480,- Ft + postaköltség.
- **C64 ALSÓSOKNAK** — matematika, környezetismeret, ének-zene stb. 80 program, 3 lemezen, mindössze 1.600,- Ft.
- **C64 HELYESÍRÁS + MONDATTAN** — programok 3 lemezen mindössze 1.600,- Ft.
- **TOM SZÁMOLNI TANÍT** — C+4, TVC gépeken 10 program, mindössze 1.200,- Ft.
- **OLVASNI TANULOK** — IBM, C64, TVC gépeken 2 program mindössze 500,- Ft.
- **TOM MATEK** 1-8 osztály — IBM gépeken programcsomag demováltozat évfolyamonként mindössze 1.000,- Ft.
- **SYSTEM GEORGE A KÖZÉPFOKÚ NYELVVIZSGÁIG** — programcsomagok IBM és C64 gépekre. Kb. 5000 kérdés, végtelen számú kérdészi lehetőséggel, egyénre szabott tanulási lehetőséget biztosít! Angol-1, Német-1, Spanyol, Orosz, Francia nyelvekre. Nyelvenként mindössze 5.000,- Ft.
- **SYSTEM GEORGE A FELSORFOKÚ NYELVVIZSGÁIG** — Programcsomagok IBM és C64 gépekre — a középfokú sorozat folytatása. Angol-2, Német-2 nyelvekre. Nyelvenként mindössze 5.000 Ft.
- **SYSTEM GEORGE** — Angol 1-2, Német 1-2 együtt mindössze 8.125,- Ft.

Mindenkit szeretettel várunk a

Computer Karácsony'94-en

Állandó számítástechnikai szaktanácsadásunkon (programbemutató és vásárlási lehetőséggel) a

Bp. IV. Munkásotthon u.33-39. sz. alatti

Gyermekkönyvtárban, minden hétfőn du.17-18,45 között (az iskolai szünetek kivételével)

Postacímünk: SULI-SOFT, 1327 Újpest-3. Pf.: 91.

(Amennyiben postán kér információt, mindig küldjön felbélyegzett válaszborítékot!)

Szállítás utánvétellel. Rendelésekor kérjük a géptípus és adathordozó pontos megadását!

YES! Megalakult az ország első legális PC-s HW&SW klubja. Szolgáltatásaink:

hardware és software nagyker áron, csere-bere szolgálat, játékleírások. Kérj tájékoztatót:

(06-23) 381-960 (napközben) és

(06-23) 381-939 (16 óra után)

Fizessen elő a Computerworld-Számítástechnika!

A Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilap a magyar informatikai piac vezető orgánuma. A világszerte eseményeiről elsőkézből tudósít és a magyar piac változásait hűen tükrözi.

- Piacentra hírek, információk;
- Teszték, termékismertetések;
- Elemzések, szakmai és szakmapolitikai tanulmányok;
- Cikkek a korszerű PC-s, az ügyfél-kiszolgáló architektúrára épülő, valamint a közép- és nagygepes alkalmazásokról és rendszerekről.

Fizessen elő a PC Worldre!

1994 januárjától mágneslemez-melléklettel bővült ki a magyar

PC World nemzetközi számítástechnikai magazin.

A PC World állandó témái:

- Újdonságok a számítástechnika világából;
- Mágneslemez-melléklet;
- Windows, Windows-al alkalmazások, Windows futtatására alkalmas hardvereszközök;
- Hálózatok: a NetWare-től a Windows NT-ig;
- Az Apple és világa: MacWorld rovat 8 oldalon;
- Népszerű témák az Alaplapból: A hónap alkalmazása, Szolter és hardvereszközök.

Plus/4 sarok

Hát elérkeztünk 51 részből álló sorozatunk végére. In Memoriam Plusi. Túl merbid lenne most megint újdonságokról csacsegní. Zárszóként következzen egy viszonylag friss felhasználói program ismertetője.

CINEMASTER V1.0

A szóban forgó program egy utility, segítségével közepes felbontású animációs filmeket készíthetünk a képernyőn (80x50 pont a felbontás). Ez első hallásra talán durvának tűnik, de aki emlékszik a DIGITAL INTEGRATION demo THE CARTOON című részére, elismelheti, hogy ilyen felbontás mellett is lehet élvezhető animációt készíteni. Arról nem is beszélve, hogy a +4 64k-s memóriájába (a program adta speciális lehetőségek kihasználásával) mintegy 3 perces animáció is készíthető.

A PROGRAM FŐ JELLEMZŐI:

- Egy lépésben 51 képernyő szerkeszthető, de a program egy külső funkciója segítségével ez megduplázható
- Teljes körű rajzolófelület-támogatás (CIRCLE, LINE, PAINT, COPY, REVERSE, stb.)
- ROLL-DOWN menüvezérlés
- Beépített EDITOR-nyelv, melynek segítségével az animáció sokoldalúan szerkeszthető
- Az adatokból futtatható filmet készíthetjük, mely SYS 32760-nal indítható
- Magyar és angol nyelvű HELP
- Nyíl-kurzor, mely joystickkel is vezérelhető

AMIT AZ ANIMÁCIÓRÓL TUONI ÉRDAMES

Az animáció végeredményben nem más, mint olyan állóképek gyorsan egymás után lejátszott sorozata, melyek az előzőkből vizuálisan követhető módon következnek. A program által lekínált 102 képernyő ilyenformán kevésnek tűnik, de nem kell megragadnunk a lineáris lejátszásnál. A lineáris lejátszás mellett a szerkesztő lehetőséget ad:

- Két állókép bármilyen irányú scroll segítségével átcusztatható egymásba, így a köztes fázisokat nem kell megrajzolni, és memóriát sem foglal
- Eltárolt képernyő részeit lehet egy másik képernyő bármely részére bemásoltatni, egyfajta SPRITE-szerű effekt eléréséhez hasonló
- Két tetszőleges képernyőt lehet egymásra maszkoltatni
- Lejátszás közbeni sebesség, színváltás
- Ismétlések programozása

Hogyan készítsünk a program segítségével animációt?

Egy tetszőleges képernyő megajzolásához nyújt segítséget a DRAWINGS menü összes menüpontja. Venallhúzás, környázolás, írás, törlés, keret, terület törlése vagy invertálása, minden megtalálható itt. Néhány idetartozó üzemmód is található az OPTIONS menüben, úgy mint UNOD (ez értelemszerű) GRID ON/OFF (ez egy hálót tesz ki a képernyőre, a pontok helyének pontosabb meghatározása érdekében), TRACE ON/OFF (a nyíl aktuális pozícióját jeleníti meg a jobb felső sarokban), COPY AREA (ezzel tudunk területet másolni a rajzon, ha a MASK ON helyzetben van, akkor a terület rámásolódik, ha OFF, ekkor ráled).

Ha elkészítettünk egy képet, akkor el kell tárolnunk a "filmszalagon". Az OPTIONS menü STORAGE SCENE pontjában végig-nézhetjük a "filmszalagot". Egyszerre négy kocka látszik kicsiben, mellette a sor-

számok. A PREVIOUS és a NEXT szövegre klikkelve léphetünk négyesével visszafelé és előrelele, a kis kőpre rámutatva az általa-lunk szerkesztett kép beíródik. A RESTORE SCENE menüpont ugyanúgy működik, csak a memóriából vehetünk ki képet, módosít-ás vagy egyszerűen megtekintés céljából. Itt jegyzendő meg, hogy a hibás válas-zásból úgy léphetünk ki, hogy egyszerűen az ablak mellé klikkelünk (ez érvényes minden menüre a továbbiakban). Ha minden képet megszerkesztettünk, akkor kezdődhet a "vágóasztal" munkája. Az EDIT MOVIE menüpont (az OPTIONS részén) lehetőséget ad szinte mindenre,

A "VÁGÓASZTAL" KEZELÉSE

Ide betépvé egy szövegszerkesztőt lát-hatunk. Elégő kezdetleges, de a célnak megfelel. A filmet itt egy programnyelv segítségével szerkeszthetjük. Az utasít-ások, más nyelvekhez hasonlóan kódsza-vakból (betűkből) és paraméterekből épül-nek fel. A paraméterek minden esetben pozitív egészek 0 és 255 között, persze van, ahol az intervallum ennél jóval kisebb. A szintaktikus elvárások igen szabados, tetszőleges szókózt hagyhatunk minden között, a kódokat is szókó választja el, a paramétereket vesszővel kell elválasztani. A sorvég nem számít, akár a paramétert is elválaszthatja a sorvég. Ha a szerkesztést befejeztük, az "ESC" billentyűvel kilép-hetünk. Ha az általunk készített leíró liste minden tekintetben helyes, akkor a CDMPILE SUCCESSFUL üzenetet kapjuk, ha hiháztunk, akkor a hiba jellegét olvashatjuk a bal felső sarokban. A szerkesztőt ebben az esetben is elhagyhatjuk, de ilyenkor a film nem játszható le, és futtatható file sem készíthető belőle.

A SZERKESZTŐ UTASÍTÁSAI

- A n (ACTIVATE n): Az n. kép kirakása a képernyőre.
- P n1, n2 (PLAY n1, n2): Esemény lejátszása az n1. fázistól az (n2-1). fázisig. Ha az első paraméter nagyobb, visszafelé játszsa le a képsort.
- U n, p (UP — FEL)...
- D n, p (DOWN — LE)...
- L n, p (LEFT — BALRA)...
- R n, p (RIGHT — JOBBRA)...
- ...mozgatja az éppen látható képernyőt n-szer, a megüresedő sorokat a p. képernyő kapcsolódó sora tölti ki.
- W n (WAIT n): n darab üres ciklust vár, addig az éppen kint lévő fázis látszik. Egy ciklus meggyezik a sebességgel definiált várakozási idővel, tehát a WAIT 10 lehet 1 másodperc, de lehet 15 is.
- S n (SPEED n): A film futási sebességét tehet vele beállítani, 250 a leggyorsabb. Minden olyan művelet, ami a képernyőtartalom megváltozását okozza, kiváltja ezt a várakozást.
- V h, i (VISUALITY h,i): A háttér és az írás színének beállítása.
- M n (MASK n): Az éppen látható képernyőre másolja az n. fázist, átláthatósággal.
- C x (CYCLE x): x-szer ismétlődő ciklus nyitása.
- E (END): Ciklus zárása. A "C" és az "E" közötti rész fog ismétlődni, meghatáro-zott alkalommal. A ciklusok egymásba ágyazhatók, de ne hagyjunk ciklust zárás nélkül, és ne zárjunk nem megnyitott ciklust. A program erre figyelmeztet, hibáuzenet kirásával.
- I S1, X2, Y1, X2, Y2, P, X, Y (hű, kicsoda paraméterei-adat) (IMAGE stb.) Talán a legtöbb lehetőséget kecsgetett utasítás az IMAGE. Hogyan működik? Van két darab képernyőnk, egy megzáfázis, vagy alakdefiniált, és egy háttérképernyőnk.

#1 #2

A feladat az, hogy az 1. képernyőn definiált figura talemelje a kezét az autó mellett. Nézzük először az utasítás paramétereit:

- S: Ferrásképernyő sorszáma (jelen esetben 1)
- X1, Y1: Alak bal felső sarka
- X2, Y2: Alak jobb alsó sarka
- D: Célképernyő sorszáma (jelen esetben 2)
- X, Y: Célpont (az objektum bal felső sarka)

Ugyanaz az objektum más-más háttérbe is beilleszthető, mivel a figura üres helyen (pl. mellette) a háttér átlátszik, így a figurába nem kell "betetervezni" a hátteret.

Most nézzünk egy teljes programot:

(PRÓBAPROGRAM)

S 100	{sebesség}
V 0,133	{színek beállítása}
A 1	{1. képernyő kirakása}
W 10	{majd várakozás 10-ig}
C 5	{5 ismétlés}
P 2,10	{2-9-ig lejátszsa a képet}
P 10,1	{10-2-ig visszafelé is}
E	{ciklus lezárása}
X	{program vége (nem szükséges)}

Ha a szerkesztés sikerült, lejátszhatjuk a filmet (feltéve, hogy nem vétettünk hibát). Elvégezhetjük a szükséges módosításokat, linomításokat mind a képekben, mind a lejátszási listában. A lejátszás a PLAY MOVIE menüponttal lehetséges, a futó film megállítása a "RUN/STOP" billentyű 1-2 másod-perces tartásával lehetséges.

ÉS LEGVÉGÜL:

- A főlgy, vagy teljesen kész animációt lemezre rögzíthetjük. A FILE menü SAVE AS menüpontja egy nevet kérdez tőlünk, s ha már volt ilyen, felülírja. Ez a file kizárólag az editorral játszható le, mivel adat formátumban menti ki.
- A FILE menü OPEN pontjával tehet betölteni az adott file-okat, itt katalógusból választhatunk, a névre való klikkeléssel.
- A NEW MOVIE kitakarítja a teljes memóriát, így új munkát kezdhetünk.
- A QUIT és az ABOUT menüpontok érte-lomszerűek.

FUTTATHATÓ FILE-OK KÉSZÍTÉSE, ÖSSZEFÜZÉSE

A memóriában lévő, működőképes filmet a PLAY MOVIE menü MAKE EXE FILE pont-jával alakíthatjuk át önállóan futtatható programmá. A név megkérdezése után a szerkesztő .EXE kiterjesztéssel menti ki az animációt. A 102 képernyős rajzfilm kőt .EXE FILE összerakásából képezhető a MERGE MOVIES menüpont segítségével. Ez egy külső üzemmód, tehát jó, ha ilyen-kei az eredeti lemez a meghajtóban van (kalózmásolatokon esetleg hiányzik a MERGE .CMG file és a helpfile-ok, ezek hiányában a program nem teljes értékű). A lánclód blokk rákérdez az 1., majd a 2. file (.EXE) nevére, majd az összelűzött program nevére, végül egy négyjegyű hexa számmra, hogy hevé ugorjon az animáció, ha vége, vagy ha a szókózt lenyomtuk. Némi kis lemezcsereolgetés, majd töltögetés után a támadás megtörténik. FIGYELEM! .EXE és lánclód file-ok a szerkesztővel mái nem játszhatók le, és nem módosíthatók!

MÉG EGY ÉRDEKESSÉG...

A PLAY MOVIE menü SORT SOURCE pontjával a szövegszerkesztő munkatérü-létét tömöríthetjük össze úgy, hogy a futásképeesség megmarad (a felesleges szókózkók eltávolításáról van szó).

Minden menüpontra így sem tártunk ki, ezek működésére mindenki percek alatt rájön, így a felfedezés izgalma egy kicsit teljesebb. Jó szórakozást kívánunk mindenki-nek a programhoz.

• Sasvári Tamás

Aces Over Europe



© Gili 1994.

Az **Aces Over Europe** című játék véleményünk szerint az egyik legrealisztikusabb vadászpilóta-szimulátor. Mint sok más szimulátor, ez a játék is a II. Világháború gyötrelmes éveit dolgozza fel egy pilóta szemszögéből.

Amellett, hogy grafikailag elég jól kidolgozott, már 386 DX40-en is fut, és a rajzok és az animációk is kellemesek (persze azt azért nem kell gondolni, hogy az ellenséges pilóták arcáról le lehet olvasni a lelkiállapotukat). Kivételesen nem magányos amerikai harcosként szállunk szembe az egész német birodalommal, hanem rendfokozatunktól függően egy kötelék (raj) meghatározott helyén kell szolgáltatást teljesítenünk.

A bevezetőben megtekinthetünk egy-két jól sikerült légiharcot (gondolták a programozók, előre értesítenek, milyen halálra számítsunk). A megrázó képek után "lövéd" töltőgetést kell elviselelnünk, majd megjelenik a lőmenü. Ennek összesen 6 pontja van, de azért segítenek eligazodni:

Fly Single Mission: Ezt akár gyakorlóréssznek is nevezhetnénk, ha nem lennének olyan nehézek a feladatok. Nagyon sokféle lehetőség közül válogathatunk, sőt, a gép még RND-vel is próbál azon segíteni, hogy ne játszuk végig kétszer ugyanazt a küldetést.

Career menu: Ha már unjuk, hogy egy feladatot végrehajva tulajdonképpen semmi eredményt nem kapunk (azaz pl. nem nyertük meg a háborút), akkor csinálhatunk egy karriert, melyben ügyességünkötől is függ a háborús erőviszonyok alakulása.

View vehicles: Meg lehet tekinteni a játékokban előforduló összes járművet. Aki erre vállalkozik, az számíthat rá, hogy a fél délutánt a gép előtt ülve fogja töltöni...

Other options: Itt lehet megnézni azokat a dolgokat, amelyek az égvilágon senkit nem érdekelnek.

Mission recorder: Felvett küldetéseket, demókat, meg ilyeneket lehet visszaneézni.

Exit to DDS: Itt is lőni lehet, csak nem repülőgépet, hanem számítógépet.

Repülések előtt általában (a karrier folytatását kivéve) mindig feltűsz a gép egy költői kérdést: "Who will you fly for?" Erre leghölecsőbb, ha annak a nemzetnek a nevét választjuk ki, amelynek zászlaja alatt kívánjuk pusztítani felebarátainkat.

A feladatok között vannak földi és vízi célpontok elleni támadások is. Ezekben órási segítséget tudnak nyújtani a célpontokról készült fotók. A képeket az egyébként szinte felesleges **Flight Map** menüpontból hívhatjuk elő, és a **Target** gomb megnyomásával bekerikázza a gép nekünk az elsődleges és a másodlagos célpontot (már ahol van ilyen). A térkép azért szükséges, mert játék közben a legegyszerűbb az, hogy nem ühük végig a gyakran több órán át tartó utat a célpontig (és szerencsés esetben vissza a bázisra), hanem bekapcsoljuk a robotpilótát, és egy pillanat alatt ott termünk a célnál. A lőmenü első pontja tartalmazza az összes repülési feladatot. Mivel ezeket használja fel a gép a karrierben is, érdemesnek tartjuk leírni, hogy mit is jelentenek.

Training Mission: Ez a valódi gyakorlóréssz. Ennek ellenére már itt is vannak rázós dolgok.

Dogfight a Famous Ace: A II. Világháború egyik repülő sztárját lehet kihívni légipárbajra. A kezdőknek ezt nem igazán ajánlanám, mert egy kicsit azért tudnak ipekodni ezek a csákok.

Dogfight a Squadron: Egy század ellen lehet légiharcot vívni. Vannak bőven, szóval nem túl nagy az esély a túlélésre.

Fighter Sweep: Itt az a parancs, hogy menjünk végig a gépünkkel egy megadott útvonalon. Ez így önmagában nem is lenne irhéz feladat, csak a feladatok természetesen mindig olyan útvonalat adnak meg, amely teli van ellenséges gépekkel.

Scramble: Ellenséges bombázók támadják meg a repterünket, és fel kell szállnunk, mielőtt még a földön pozíciójává zúzzák a gépállományunkat.

Escort Bombers: A mai parancs az, hogy érjünk utol egy csapat bombázókat, kísérfjük el őket egy ellenséges reptér elleni támadásra, ahol egyébként nélkülünk is le fogják őket lövöldözni.

Fly a Historic Mission: A II. Világháború folyamán nem csak olyan kis piti ügyeket kellett megoldani a pilótáknak, mint amilyenekkel addig találkoztunk, hanem voltak gázosabb helyzetek is. Egyéni ilyen ügybe kaveredhetünk bele ebben a játékrészben. A **CAMPAIGN**-re clickelve az akció helyét állíthatjuk be, a **SERVICE**-nél pedig azt az országnévet válasszuk ki, amelyiknek kétes értékű szolgálatainkat ajánljuk fel. A **SELECT MISSION** segítségével az adott helyen történt komolyabb harcok és bevetések közül választhatunk, a lentí ablakban pedig némi infót is olvashatunk róluk. Ezek egyenkénti ismertetésétől inkább eltekintünk, mivel kissé sok van.

Intercept Bombers: Volt má egy hasonló eset, csak akkor éppen a másik oldalon álltunk. Nos, ennél a feladatnál az a cél, hogy felszállás után meg kell keresni egy csapat ellenséges bombázót, és le kell lőni őket. Ez az **Intercept Bombers** és az **Escort Bombers** feladat számunkra valószínűleg örök rejtély marad. Amikor az **Escort Bombers** feladatát kapja meg ez ember, akkor az ellenséges vadászgépek játszi könnyedséggel lövöldözik le a bombázóinkat, amikor pedig az lenne a feladatunk, hogy mi lőjünk az ellenséges bombázókra, akkor pedig szitává lőnek nemcsak minket, de még az összes többi vadászt is.

Anti-Shipping Strike: Azt a parancsot kapjuk, hogy puffantsunk le néhány hajót egy megadott helyen.

Interdiction: Egy ellenséges reptér ellen kell alacsony támadást intéznünk. A **Flight Map** lehívásakor a **Recon Photo** választásával megnézhetjük a felderítők által készített képet a célpontból.

Close support: Kiszívárgott a hír, hogy az ellenséges egyik gőréja valamilyen járművön közbefutkázza Franciaországot. A jármű típusát (tank, vonat, stb.) a mission szövegéből és a mellékelt fotóról tudhatjuk meg. A mi gőréink ránk bízzák, hogy fűsöljük ki a szóbanforgó szerkanyút az utasával együtt.

Crossbow: V-1 kilövőállásokat kell támadnunk Nyugat-Európában.

Ideje lenne egy-két (hánogyöthat...) szót szólni a repülőgépek vezetéséről is.

Mint már az elején is említettük, ez a játék egy eléggé realisztikus szimulátor a PC típusú számítógépekre készülték között. Ezért hál a repülés sem egészen olyan egyszerű, mint a haddnemond-jakpéldát stílusú "vadászpilóta-szimulátorok"-kal. Pl. a flap-nek nem 2, hanem 3 állása van, sőt, van olyan is, hogy ha kis sebességgel repülünk, megcsúszik a gép, és ha ilyenkor lóg egy kicsit a szárny, dugóhúzóba kerülünk. Szinte biztos, hogy hosszú repülőpályafutása során mindenki bele fog legalább egyszer esni a lent említett hibába, így hasznosnak tartjuk megemlíteni, hogyan előzzük meg a dugóhúzóba kerülést, vagy ha ez nem megy, akkor a lezuhanást. Mikor már viszonylag kis sebességgel repülünk, közel a csúszáshatárhoz, a gép elkezd remegni, és kigyullad a csúszásvesztélyjelző piros lámpa. Ez általában alul van a gépek műszerfalán, a **STALL** felirat felett. Nos, ha érzékeljük a lent említett előrejelzéseket, azaz, hogy mindjárt megcsúszunk, akkor tők nyugodtan, mit szándékozunk tenni előtte, adjunk nagy adag gázt, és nyomjuk előre a gép orrát. Viszont vigyázzunk, mert ha egy ellenséges gép üldöz minket, akkor veszélyes lehet ránk nézve ez az utóbbi dugóhúzó-elkarúló manőver, mert így szinte álló célpont leszünk a mögöttünk lévő vadásznak. Ekkor tehát megállunk, van-e elég magasságunk egy dugóhoz, és ha van, akkor akár bele is eshetünk. Persze ehhez nem árt tudni, hogy hogyan lehet kiszorítani a gépet a dugóból. Mikor elkezd pörögni fefelé a repcsi, nézzük meg először is, hogy merre

pörgés. Ha ez megvan, nyomjuk meg a láb kormányt a pörgéssel ellentétes irányban, és tartjuk is nyomva mindaddig, amíg meg nem áll a forgás. Ezután, ha még nem zupáltunk le, csak annyi a teendőd, hogy a lehető legrövidebb úton hárzzuk vízszintesbe a gépet. Nagy magasságban begyakorolhatjuk a manővert, és ha megnézzük a dörgő előtti és utáni magasságunkat, kiszámolhatjuk, hogy kb. hány láb magasságból tudjuk kivenni a repülőt egy esetleges dugóhúzódból. Elnézést kéünk az ügyesebb, gyakorlottabb, stb. játékosoktól, de valószínűleg nem lehet mindenki olyan profi, hogy rendelkezzen a fent említett ismeretével...

Az egyes repülőknél nagyon eltérő lehet a műszerláda, manőverező képessége és fegyverzete is. Általában igaz az, hogy azok a szerkezetek, amik jól meg vannak pakolva mindenféle gépágyúval, azok olyan lomhák, hogy az ellenség könnyen mögéjük tud kerülni, és ha esetleg be is cserkészik vele egy ellenséges madaral, az egy hitetlen kitérő mozdulattal elmenekülhet, így csak a sok béna írtására ójánhathatjuk ezeket a repülő tankokat.

A szerényebb fegyverzetű gépek ugyan általában jól manővereznek, de itt gyakrabban jelentkezik a lőszerhiány, így ezekkel a gépekkel csak akkor érdemes tüzelni, ha már szinte tuti, hogy eltaláljuk az előtűnk ballagót. Egyébként érdemes a primary és a secondary gun-ok mindegyikét egyszerre bekapcsolni, mert így sokkal nagyobb a romboló erejük, és ha már úgyis szinte tutira kell mennünk a célzásban, akkor van esély arra is, hogy egyetlen sorozattal lepuffantjuk azt a madarat, ami előtűnk kacszák főt a kacsát, amelyik előtűnk madarazik... hehe...).

A képernyő legfelső sorában olvashatjuk el a különféle kiírásokat. Pl. egy gép elővesekor is kapunk egy kis szöveget, a "You just downed" után a lefőt repesi nemzetét és típusát olvashatjuk, a "flown by" mellett pedig az ellenséges pilóta minősége, vagy ha úgy tetszik, besorolása látható ilyenkor. Ugyanitt kapunk infót az ágyúk állapotáról, ha elkezdjük kapcsolgatni.

A bombázók megtámadása szerintünk az egyik legérdekesebb rész ebben a játékban. Láttunk már hasonlót a szerényebb minőségi mutatókkal rendelkező (értse: köcsögebb) piogik között is, de azok onyhán szólva irreálisnak benák voltak. Egy átlag földi halandó azt gondolná, hogy bombázóia vadászni a legegyszerűbb melő: nagy dög, elég lomha, még ki sem tud tolni, ha valaki becserkészi. Am nem véletlen, hogy ez ebben a játékban & a valóságban sokkal bonyolultabb. A bombázógépek tel vannak lövészekkel. Az orban, a farokban, és két oldali a törzsben legalább egy-egy (de lehet több is) lövés csücsül, akik csak arra várnak kifogyhatatlan lőszerű gépágyúik mögött, hogy az ellenséges vadászgépekre zúdítsák a poklot. Ezeknek a lövészeknek tényleg semmi más dolguk nincsen, mint az ellenséges vadászokat lepuffogatni. Ezért hát teljes energiájukkal erre a feladatára koncentrálnak, így valószínű, hogy elég pontosan lőnek. Tehát, ha pl. úgy döntünk, hogy egy bombert úgy óhajunk leszedni, mint általában a vadászokat, tehát hátulról megközelítjük és beleeresztünk néhány sorozatot, akkor ezt az ötletet gyorsan verjük ki a fejünkben. Ez a módszer a biztos öngyilkosság, mivel ha közelünk a bombázóhoz, akkor a farok lövészenek szinte álló célpontot mutatunk, úgyhogy max. 1 sorozattal ledurran. Tehát az már világos, hogy hátulról nem túl ésszerű támadni, így keressünk más, kicsit sebezhetőbb pontot! Mivel a faroklövész általában csak lefelé, hátrafelé tud köpködni, a

bomber felelti repülés biztonságosnak mondható. Ha tehát előlről-oldalról közelítjük meg a madárkát, akkor kisebb az esélye arra, hogy eltalál minket. Persze a mi esélyünk sem túl nagy, mert elég gyorsan zúgunk el egymás mellett és nincs sok időnk célózgatni, de némi gyakorlás és jó reflexek segítségével ez is megoldható. Még van egy jólajta megközelítési mód. Ez az alulról-szemből való rácsapás. Ilyenkor lőjük szét a bomber alját, és ahelyett, hogy fellelő emelkedve keresztetznénk a faroklövész számára ideális rőppályát, borítsunk le! Ekko a lövészenek elég nehéz dolga lesz velünk, de azért van némi esélye, ha ügyes...

Ideje lenne leírni a kezelőgombokat is, mivel ez azért nem maradhat ki egyetlen szimulátorelírásból sem, különben is vannak olyan profik, akik a fentebb leírtakat egy perc alatt maguktól is kitalálják, viszont arra nincs türelmük, hogy a gombokat kiszemezgossák. Tehát nekik és mindenki másnak szól a következő izgalmas adathalmaz:

'P': Pause. Kezdjük ugyebár a legfontosabbal

'L': Landing gear. A futómű kiengedése és behúzása.

'G': Guns. Ezzel a gombbal lehet kapcsolgatni az ágyúkat. Van olyan, hogy csak az elsődleges, csak a másodlagos, vagy az összes ágyú üzemkés. Állapotukról visszajelzést kapunk a már fentebb említett fejlcős kiírásokban.

'W': Wheelbrake. Ez bizony a keréklék. Nem a legjobbknak mondanánk, hogy ez csak a földön használatos.

'F': Flap. Ennek 3 fokozata van. Eme gomb nyomogatásakor a szerencsőtlen szárnydarab végigpásztáz mind a 3 állásán: bocskott, félig nyílt, totál kinyílt, (repley).

'A': Autopilot. Na, ez most teljesen komolyan a leghasznosabb funkció. Amellett, hogy a játék nem veszít realitásából, megspórolunk vele bevetésenként több óra játékidőt. Ezt a hagyományos repgép-szim piogik (bocs, ez a "hagyományos" szó inkább a mosóporra illik, de végülis tökmindegy, mert abban a reklámban sem tudom, mi lehet eme szó jelentése) ezt úgy oldják meg, hogy irreális rövid időt kell repülni a felszállástól e célpontig, ergo nem alszik el a tisztelt Járókos. Itt viszont nem lesz irreális a prógi ettől, mert nem kell végrgszenvednünk azt az X órát, hanem egy pillanat alatt megérkezünk. Végülis, ha jobban meggondoljuk, mégiscsak irreális ez is, de szerinlünk nem iossz ötlet. Addig jó lesz, amíg ki nem találunk valami jobbat. Jó, csak most látjuk, hogy ez tök olyan, mint az ELITE-ben azok a kisebb ugrások! Na jó, most már elég, nem illik annyit rászálni egy billentyűről.

'M': Map. Ez az angol fedőnév a magyar nappa szót rejt (tuti, nyelvri bizonyítékokat szedtünk össze saját délkelet-szibériai nyelvészeti kutatásaink során!), de ki tudja, miért, a térképet lehet eme billentyűvel előhívogatni (Csiga Biga gyere ki, óg a térkép ideki...). Jajjj!

'<': Láb kormány Balra. Ez olyan, mint a biciklir, mert elvileg ez egy pedál. Kíváncsak lennénk, mikor jön ki PC-re az első bicajtekerő szimulátor. Azt tudjuk, hogy a jó öregben van egy BMX Simulator nevű csoda, de már nemigen emlékszünk, hogyan kellett hajtani. Mindegy...

'>': Láb kormány Jobbra. Ebből már látszik, hogy az előző billentyűvel rokon kapcsolatban áll, mert a vezetéknévük megegyezik.

'CTRL' + 'B': Eme billentyűk megnyomása után megszólal a stewardess kellemesen rkrácsoló hangja: "Életében utoljára ellenőrizze, hogy be van-e kapcsolva a biztonsági öve... izé... ja, nem... (megvárja a fejt, majd rácsap kétszer), ...ahá! Hogy megvan-e a hátán az

ejtőernyő, mert úgyis mindjárt kirepül, és akkorát placcsan a földön, hogy a dekik és a rögészek 3 évig küszködnek, míg összekaparnak magából egy koporsó-ravaltót. Szóval az ejtőernyőre azért van szükség, mert nagyon mélyen bele fog földődni a földbe, és a légészek majd meglepődnek, ha előkaparnak egy krétakori dinoszauzuszt, és majd bebizonyítják, hogy miért is kellett szelecsőtlen állatnak modern ejtőernyő...". Miután végighallgattuk ezt a süket dumát, azon vesszük észre magunkat, hogy repülőnkkel már rég megtaláltuk a hívogató anyafőldet, és épp a pokol felé ballagunk (azért pont a pokolba, mert a magunkfajta repülőkre a Nanesi néni mindig aszonta: "Drdógfattal!" vagy "Menjenek ezek a pokolba!!") Szóval odafele biztonságos hallgattak rá...).

'D': Drop Fuel Tank. A benzintartály ledobása. Mielőtt erre a szörnyű cselekedetie vetemednénk, gondoljuk végig, hogy micsoda nagy környezetszennyezést művelünk, nem beszélve arról, hogy ilyenkor fejbekölnthetünk egy bókésen legelésző tehenet!! Szóval ez egy veszélyes dolog.

'R': Drop Rockets. A rakéták eldobálása. Ez még veszélyesebb cselekedet az előzőnél, mert a rakéta esetleg robbanhat is!!!

'BACKSPACE': Drop Bombs. Ezzel a gombbal nyitjuk ki a halál torkát, azaz a bombarakár ajtáját. Ez, ha lehet, még veszélyesebb az előzőknél. Gondoljunk csak bele! Mi van, ha egy ilyen bomba lecsik a földre? Akkorát durran, hogy még megsebesül valaki odafele (nem is beszélve a tohonkról!)... Szóval óvatosan használjuk!

'1', '9' vagy '+', '&', '+': Ezek a gázkar kaze-lőgömör. A számokhoz szükségesnek tartjuk a gyengébbek kedvéért elmondani, hogy minél kisebb a szám, annál kisebb tudok harapni...

'SPACE': Fire Button. Ha ezt a gombot nyomjuk meg, az ágyúcsövek átmennék saikányüzemmódba (gy.k. tűzet hánynak). Ez a funkció a repülőgépeken nagyon bonyolult, még oldalakat lehetne itáa lni, de most helyhlány miatt elégedjen meg mindenki annyival!

'ENTER': Ez egy varázslat. Tulajdonképpen az elve hasonlít a telepítőhöz: a gomb megnyomásával kiteleportálunk a gépből, és onnan nézhetjük. A dolog igazi édeksége, hogy még innen is tudjuk irányítani a masinánkat.

'F1': Jelentése alapállapotban: Semmi. Ha viszont valamelyik nézetre átkapcsolunk, akkor ezzel a billentyűvel tudunk ismét előre (gy.k. az orunk után) nézni.

'F2': Ezzel a gombbal is az orunk felé néznénk, ha az a fejünk hátulsó részén nőtt volna ki.

'F3': Itt már nem az orunk az irányzó, hanem az egyik fülünk. Ez esetben a bal oldali. Azért kíváncsiak vagyunk, hányan próbálják meg bekanyarítani a szemüket úgy, hogy még a fülüket is lássák!

'F4': Ez esetben az irányzó a jobb oldali fülünk.

'F5': Ha feldobjuk a patánkat, erőfele nézünk. Na, mi az irány? (Ez egy találos kérdés volt, ha valaki nem tudná!!!!)

'F6': Ha sokat iszik az ember, elkezd mozgolódni a gyomra, és akkor ebbe az irányba fordítja fejét. Na, ugye tudjátok, melyik ez az irány?

'F7': Ez egy újabb találoskérdés lesz (ugye, a változatosság gyönyörködlet?), de legérjük, egyszerűbb, mint az előzők. Szóval: ha feldobod, nem esik le. Mi az? Az egyetlen helyes válasz: Repülőgépkövető hátsó kamera látási üzemmód.

'F10': Preferences. Ez egy menü, amr tele van mindenféle földi jóval. Ember legyen a talpán, aki még ezeket sem érti!

'O' vagy 'ESC': Kilépő, kvitter, meg ilyenek... Ez aztán a méltó befejezés!!! (Yeah!!!!!!!)

• Ggab

COLONIZATION



A múlt hét napja írtam unalmasan lellek. Közlönösen a csillónót. A kintir időjárás ishol esik, hol ruhog, is csak arra borkenteli, hogy Algnar 'Eduscho' Szilárd nevével lallig-csallig tréllés jeltés szelvezetük. Bánaletomban belioyog-lam a CoV 110 is, egyrészt hogy kilyam a sört a hűlőből, másrészt hogy megérdékülődjem, hogy ezen a héten milyen nyelven lenni a Dada. Az ill lortókódó szedell-vedett látsul nagy vlyologva azrel fogadott, hogy mególi vágre a derék Sid Mter kommandó váruva vért legújabb mőve, a COLONIZATION! Olé szóllam vidáman, és az ajlótól a PC-ig vezelő rhat a légiérben szárnyalva leltem meg lperára a lortószekény lelt lelt apró klitől. Kicsi ugyaim kedvelem a PIRATES/ CIVILIZATION RAILROAD TYCOON (rumvltóus), és kíváncsi voltam, hogy mi szúlik erat után Micropise-ék. A következő néhány nap (játékkal jeli) Ha esetleg az előző számunk nem jelti volna meg, akkor annak én vagyok az oka, nem engedtem holmi áróvegszerkesztőkkel pszkolni a képernyőt, amiről annál lényegesen szémmesebb dolgokat is lehet nézegetni rajta.) Ugyan a nagy örömben öröm is a vegyűli bőven, de lla már ennyi nyomkodtam, akkor gondoltam hirtelen lelendrásból nkóvelek már róla egy leírást.

A játé a CIVILIZATION nemas hagyományaim alapító Alajliték, anrállyben Amerikái kll gyarmatosítunk Van benne minden, ami a stratégiká szerelmeseimnek kell vésoval lejjelünk, kereskedünk, neqyokat csapunk a konkurens hajléimk gyarmatosítóimk a hála, és civit-zájuk az Indánokkal lrumol árulunk nekik) Zselvlo mondjuk ennyi lenne az egész leírás, de mivel lrai oldala van keltirálva, kicsi bővebben is kifejezem az ügvet. A szánalmas ltra után az Indánok opcióknál megadhatjuk, hogy vételemszerően kialakított világot akarunk kolonizálni vagy Amerikái; ha az előbbi választottuk, akkor — akárcsak a CIVILIZATION-ben — kiválasztjuk a világ néhány jellemzőit (termelőforma/hőmérséklet/légkörel); belőltirálunk egy játékalást; mognérhetjük, kik voltak a legjobb lemlhalak (Hall ol Farme, siahadordilásban) Ezután jön a nehézségi fokozat beállítása, ami a külföldi kellemlenéséimk aűsűségére lesz hatással, de a csalá-azakról magán vsoh a CIVILIZATION-ben má megseztok: állot; a nehezebb fokozatol úgy kívánják emulni a derék azeirók, hogy lókalánssar mrelis dolgok aróltok belőle, Neiréz fokozatban például néhány idereges lura Indán lerombolja a csodaszép elődtől lóvárosomat, ami tele volt mukédlával és ágyúval; az pont olyan, mint amikor a CIVILIZATION-ben Jnosí má uram mindig leim a nevét, ezentől CIV nek lóvdlami megámadok egy Phalanxol Armorial, és akkor én pusztulok le Ha meg körtnyűre álljuk a fokozatot, akkor hál unalmas lesz az egész Ennyi a nehézségi fokozatol

A következő lépés a nemzetiség kiválasztása, ami az adott nemzet által követelt gyarmatosítási politikái ra megadja Ez mindgyiknél különböző bonusokkal jár:

— az angolok politikája a vallási alapon lortándó bevándorlás. A gyarmati kolóniákkal az anyaországból kivándorló emberkéikkel népesíthetjük be. Ha latorozzuk őket, akkor az egy kelp pénzbe kerül — kivéve a vallási alapon kivándorlókat. Erők kivándorlásának luggóvnye az Úrvilágban lólyó vallásgyakorlat Ha az angolokkal játszunk, akkor a 'megtermelt' keresztrnek csak a 2/3 a szűksége a kivándorláshoz. lEz most is elég zóldségnek hangzik, de később majd esztlig kivilágosodik az ügy.)

— a franciák politikája az együltiműködés a bevászállók-kel. Bonusban kifejezve az azt jelenti, hogy ha franciák vagyunk, akkor az indánokkal csak lóelemnyitá zóvaja a jeltéimk a szomszédaságukban, nini más nemzetké:

— a spanyolok politikája a hódítás. Ez —50% bonus jeltet azokban a harcokban, amikor Indánokkal lltaradunk meg;

— a hollandok politikája a kereskedelem. Ennek megjelölően a bonus az, hogy az anyaország kikötőjében lényegesen kóvsebb wogaduznak az erat, mintha más nemzetiségű lótfederővel játszánk.

A lertebb lellak máha jól hangzanak, de csak akkor lesz igazán jeltéimk, ha nehezebb fokozatokban játszunk — lDiscovererion lók mindegy melyik ország lófogó állal odjuk elő a játékok.

Ezután még beugrunk egy kileaudienciára a királyiurhoz aki kmevez minket az Úrvilág elkrálvává és eok az emcsit kúv a lódlátáimkhoz Aztán máris a lengeri közepén laltjuk magunkat, ahol lura haladva egy pár lépés után beléptollunk Amerikába. Mirelly a hajó nekiverzölük a partnak, partra is szállhatunk (Make Landfall) és kezdődhet a játék.

A képernyő legnagyobb részét a játéktér foglalja el, ami az áppen lortásra következő lóvilág) lóguja a környéki mutaja. A CIV-lver hasonlítan lli is csak azokat a lészreket lójuk, amik má bejártunk A lólsó sorban van a parancs menő, a jobb felső sarokban a má lótfederő lészak kicli nyíllal lérképe, a jobb oldalon pedig némi lóllaszról vltó. lli lóljuk, hogy melyik ávben és melyik évszázakban járunk, hány elanyunk van (Gold), és mennyire aróltja a király az európi kereskedelem (Fax) Lejjebb lóljuk az éppen lópló egység képi, mozgáspontjainak szárnál (Movest), koordinátáit (Locat), az egység megnevezését, zárójelben pedig a lórup lópusát. Ha az egység valamilyen szőlőre (hajó vagy ágyú), akkor a program a lótep kelyzésre állal jrti, hogy milyen cuccal arólt (kivál), ha pedig a lópló egység városból áll, akkor ill lóljuk a város képi és nevét, a városban lóvó árukat, illetve a katonas

illetve mozgalmi egységeket (mindenkil, aki nincs belöve valamilyen munkára). Ha a képernyő jobb oldalára cickelünk, akkor az aktuális pozícióban megjelenik egy lóhét kere, amelyen a kurzorbillentyűkkel lóda-oda mozgól va 'kémkedhetünk' (az lnterésztör ugyanígy lóljuk a kereit pozíciójára vonatkozó lntéket, lóhét — például — kóvmléhetjük a konkurencia városában lóvó katonaságot).

A játé elemén mindig egy katonai (Soldier) illetve egy polgári egységünk van ler lehel bármilyenl. A polgárral alapítunk valahol egy várost, a katonával kezdjük el lótfederő a kontinens, a hajót pedig kúdljuk vissza az anyakikötőbe új lólepesekér (l'G).

Hol édesemre vésoal asztant! Az első lóhétől fog kúdló legyen, valahol a lengerparton. Ez egyrészt megkönyhi az anyakikötővel való kapcsolatot, másrészt a lengerből halászva élmémet lehel szerem a városnak Figyejdük még arra, hogy a város mellett legyen valamilyen aró és hegy. éhonnan nyersanyagot lla és ércet nyithetünk. Az utóbbi kál dologra a szőrazlóró belsőében sem ári lógyeire, aronklvú legyen valami álság (vagy lólyó) a szomszéd-ban, ahol kájt lóltunk lólmolr A városokai jó ölel a ká ábrákkal jeltő lóreprezák melé lóleptitit, mert ezek valamelyen cucc nagy lódlhelyei.

A katonával lótfederő a kontinens, ésszelölünk az indái nökkil is. A valók való kapcsolatierősről majd később, egyelőre anrty, hogy ha az indánok lóllalák hozzánk, és bekukantunk lózzájuk beszélni a lódlókkal, akkor egy álképija mellett el szókja mecléni nekünk 'a lórnék lórléimél' lóaz megádjuk a még lólloderailan lészreket), A kontinensen szőzörővó lódlunk napocské alókú bonus cuccokai Ezek olyasmi, mint a CIV-ben a lótorcok. Ha egy llyel lótfederünk, akkor kaphatunk plusz lólepetit, kútfahalunk kncs után, vagy nem lóltunk semmit, A kincskereséssel vigyázni kell, máit előfordulhat, hogy ássá után nem lóltunk semmit, viszont megszeré-lág lólléimk valamelyik lórsz lódlóját, az indánok bédp-cennek, és azonnal megálmazadják a lólepesenket Nem ári lóhét kimenteni az állást, miltől egy llyel lólvonnánk. Ha kincset lóltunk 10-9 000 arany kórlóll érték), akkor az egy egységkéni (Treasure) ló megjelenni, és az óházba kell szőllanunk, hogy pénz legyen bőlőle. lEgyébkénti ugyanílyor kincseket szőlmányolhatunk az azték és az lrtá városok lóllóllásával is.) A házasszálláshoz először kónylujuk a kincset az egyik kikötőnkbe Olé a király lóngerésztel lólléimk, hogy elszőljük a hadlengerészeti gályán — lórmészálésen a kúdllynak jór sán lóleében. Ha az nem lórtik nekünk, akkor először egy Galion lópusó hajóit kell vásárolnunk 3 000 szőlóimkái (ha később berndul a nagyúrmi lórméle a városunkban, akkor előbb-utóbb ugyan szűkség lesz egyre, mert ezzel lehel a lóglóhó cuccal szállítani).

Stratégikáról lóvón szó, nem igazán lehet lépésről-lépésre lóceptet odni a játékhöz, szóval ez lósz a lógerésztől, ha végptotvognak a játékrészem, aztán majd mindenki lólsz-líll sejtő elképzelései azonnal

Parancsmenő

A CIV-ből már lómeids lesz egy csomó opció, de azré szaladjunk végg rajta. Nyilván nem kell hozzár kúdlósebb lónlázle, hogy ha egér nélkül játszunk, akkor a kúdlóbór opciókat az 'Alt' és az opcióról jltreli sárga billentyű egység lólvomással káppuk meg.

GAME:

Game Options: lli van egy csomó kapcsoló, amelyeket ON ba állítva is legőrnnyebb (játékban ez is a delaul) a játé kúdlóde mltől kóvmléjük. A Show Indian Moves a lórté végen mutatja az Indánokat, a Show Foreign Moves pedig a lóltó előrup lóleében, ha azok máit lólló-dereit lórszen lórlóimk, az End of Turn ON-ba állítva minden kór végen a program megátfáltat kál, hogy kóvmléjük-e az óvsz lépés; az Always 100 évenkénti autonólikusan menti egyet; a Combat Analysis a lórtoknál kírja az ányéket; a Water Color Cycling máháság, ki lóduh miért kóvmlé időteme; a Tutorial Hintis pedig olyan eseményekre ad lóppeket, amit eddig még nem használtunk (hova épölénk város, hol lehel a lódló megálméle, utal építeni, stb.).

Colony Report Options: A városokra vonatkozó lntékap-cold, Labels on buildings a városi monóknál kírja, hogy mi az adott épület; Labels on cargo and terrain a városi monóknál kírja a lórmékek nevét és a megálméit (lódló a lórep lópusát, Report when colonist lóined jelti, ha egy lólepus valamilyen lly) szpéllis szőkmára lóel azei; Report food shortages mutatja, ha egy városban a Food ló alá csúskent, és még mindig lóbbel lógyasztanak a polgárok, mint amennyi megtermelnek, Report raw materials shortages jelti, ha egy adott lórmék kóvlléséhez nincs nyersanyag; a Report inefficient government Magyaróvázról ad kóvselell (lódlóllatási; Report new cargos available jelti, ha egy városban valamilyen lórmékből máit lóbb mint 100 dlt van; Report Soba ol Liberty Membership 10% onként jelti a városokban mőködő lóggjeltéiméit

csek akkor van info, ha az adott időpontl van
máskor is valaki. Ilyenkor meg lehet mondani, hogy a
létezésük bizonyítottan van és a létezésük bizonyítottan
nincs meg.

CoV 51/33



ráckelve adhatunk parancsot nekik. Ha azt akarjuk, hogy a katonák vagy az ágyú az előtben maradjanak, legyűk őket vádolóba (Fortify), ha azt akarjuk, hogy a következő hajóval utazzanak el, akkor legyűk őket pillenőbe (Sentry/Board Ship), ha azt akarjuk, hogy a következő börtbe mozogjanak, akkor íróljuk az eddigi parancsokat (Clear Order), Ugyaníll jelenik meg a kincs (Treasure) is, ha a városba küldük — ez szintén Sentrybe kell lenni, hogy szállítható legyen.

— Ha a telepészel választjuk, megnézeljük, hogy mit épít az ács és az hólat, valamint ill adhatjuk meg, hogy mit építsen (Change), illetve magyásárolhatjuk az éppen építés alatt lévő dolgát (Buy). Az épületek listáját és használni id később.

Telepések foglalkozásai/típusai

Mit mit említetünk, tulajdonképpen bármilyen telepés dolgozatható bármelyik szakmában, de — ha a szükség másképp nem hozza — nyilván célserű mindgyükkel a saját szakmájában dolgoztatni illa van. Ilyen abban produkálja a legjobb eredményt (általában a dupláját, mint a nem specializáltak).

A szakemberek beszerzése az anyaközlőben is mód van, de az Újvilágban is lehet szakembereket képezni: az indián falvakba látogatva az indiánok mindig megmondják, hogy melyik szakmában (állat) — ha egy telepessel bevonatunk a faluba és a *Live along the Natives* opció választjuk, akkor az indiánok kikérlik az emberünket az adott szakmára. Itéheny egységnek nincs külön szakmája, ilyenek például a szabad telepés (*Free Colonist*), az általi indián (*Convert*), a depóitál börtől (Penny *Criminals*) és a szolgáló (*Indentured Servant*). Az utóbbi három célserű fizikai munkára (fármel, lavágó, bányász) használni, mit a többiben gyegek eredményekel mutatnak. Nyilvánvaló, hogy ha valamnek a termelése nincs mód íróldul nem lehet halászni a prér közepén, akkor hiába adjuk meg Gondolom az is agyáltemű, hogy egyes szakmában bizonyos nyersanyagot hól kell dolgozni — ha az nem áll rendelkezésre, akkor a produktivitás nulla lesz. A program egyébként a város végén jelzi, ha egy adott levékenységhoz szükséges nyersanyagot hól kell dolgozni — ha az nem áll rendelkezésre, akkor a produktivitás nulla lesz. A program egyébként a város végén jelzi, ha egy adott levékenységhoz szükséges nyersanyagot hól kell dolgozni — ha az nem áll rendelkezésre, akkor a produktivitás nulla lesz.

Farmer: Az egy tihadarab. Azonkivől ő termeli az általmi (Food), Fontos: a városok mindan lakója minden kőben 2 egységnyi általmi fogyaszt, tehát ha a kő fogyni van, ekkor más szakmából kell valaki szállítanunk a megőrzéshez szükséges, mit a falvakban állalmi lakóknak **Sugar Planter:** Cukornád ültetvényes, ő termeli a cukrot (Sugar).

Tobacco Planter: Dohányültetvényes, dohányt termel (Tobacco).

Cotton Planter: Gyapotültetvényes, gyapotot (Cotton) termel.

Fur Trapper: Prémiumlász, Állathódók (Fur) szavcsodol.

Lumberjack: Favágó, ki luda, mit termelhet (Lumber).

Ore Miner: Bányász, kőbányászt álcakal termel (Ore).

Silver Miner: Ezüstbányász (Silver), Nem nagyon szaktani használni, mit az indiánoktól nagyon előcső beszerzés hól az ezüst.

Fishman: Halász, élelmel termel (Food). Csak olyan városokban hasznátható, ahol van vízparti és az ácsok mit építhetnek dokkai.

Sweetener: Szőlőző, rumot gyárt. Nyersanyagok szűkesség cukor (Sugar). A rumnak mindig illa van az anyacsergőben, azonkivől az indiánok is szívesen vevők is.

Tobaccoist: Cigaretál (Cigar) gyárt a dohányból (Tobacco). A rum és a legyver mellett erre van a legnagyobb kereslet.

Weaver: Tekés, szövetet (Cloth) gyárt a gyapjából (Cotton).

Fur Trader: Szőrmekezelő, kábéll (Cloth) gyárt a prémiumból (Fur).

Carpenter: Ács, különböző épületek illa ágyú épít a kőből (Lumber).

Blacksmith: Kovács, szerszámok (Tools) készíti az ércből (Ore). Szerszámok szűkesség az épületek legnagyobb részéhez, a fogvyvek készítéséhez és a prémium falazásához is.

Gunsmith: Fegyvermőves, muskéták (Muskets) gyárt a szerszámokból (Tools).

Preacher: Püfődör. Ha mit építtünk a városban (templom) (Church), akkor illa imádkozhat. Ez a serkentő kolónia vallásosságát, és növeli az óházából vallási okok miatt kővendörök számát.

Statesman: Politikus. A városházában (Termel) a szabadság harangját (Liberty Bell). Politikus politikus. Ha van felesleges emberként a városba, azt mindenképp pen állítsuk id erre.

Colonist: Ez mit szakma, csak státusz. Ha a városban dolgozó valamelyik telepésünket illa akarjuk küldeni egy másik városba. Ilyen állásba mit lánunk, és a következő lépésben mozoghatunk vele.

Teacher: Tanár. Ez a lehetőség, csak ekkor jelenik meg, ha az ácsok mit építték egy iskolát (Schoolhouse), és csak olyan telepés alkalmazható erre, aki specialista valamelyik szakmában. A *Free Colonist* besorolású telepéseknek néhány kő feladása alatt megállítja a számát.

Pioneer: Ez egy alkatonkénti munka. Azonkivől őket lehet küldő munkára (építés, ártás, ártás) kiküldeni dolgozni. Legalább 20 szerszám (Tools) szűkesség hór, de ha a városban több is van, akkor a pionir magához vesz annyit, amennyit húsával magyájék nélkül őszthál. Emiatt szerszámot kell nygatni egy küldő munka elvégzéséhez. Ha a pionir felhasználja az ószes nála lévő szerszámot, akkor visszatér (Colonist) státuszba. Ilyen illa vól specialista, akkor alább, és egy városba mit vmiük, hogy szerszámokat vegyünk illa vagy illa dolgozzon valamelyik szakmában. Ha a pionir úgy fogjuk a városi munkára, hogy még van szerszám nála, akkor ezek automatikusan hórzáknak a város készítéshez.

Soldier: Katona (gyalogos). Egy ilyen gyalogos egység felállításához legalább 50 muskétára van szükség. Akárcsak a prémiumból, ha egy katonát városi munkára

küldjük be, a muskétát hórzáknak a város készítéséhez. Ha éppen nem háborúzzunk valakivel, akkor a katonákat célszerű valamelyik munkára állításnak a városban, különben csak a kanyerrel posztálják, és hasznunk nincs belőlük semmi.

Scout: Feldaró. Legalább 50 illa (Horse) kell a felszereléséhez.

Diagon: Drigonyos. 50 illa és 50 muskétára szűkesség a felszereléshez. Munkánál a lovakkal a város lakóiba kerülnek, és ha több kőre is illa lánózkodnak, akkor szaporodni is kezdenek. (Már nem a drigonyosok, hanem a lovakkal.)

Missionary: Misszionárius. Lehetőleg ne telepési fogjunk be ilyen munkára, hanem Jesus Missionary. Tulajdonképpen hasonló feladatok illa el az indiánoknál, mint a CIV-ben a diplomata. Egy indián faluba belépve egy menő kapunk, amellyel missziót alapíthatunk (Establish Mission) vagy lekérthetjük őket (Invite Indians) ártóval ellenfeleink ellen. A misszionárius képes arra is, hogy megértsen indiánokat (Convert), akik ezután a kolóniánkhoz loznak lánózni, és ugyanúgy használatjuk őket, mint a többi egységet. Ha valahol misszió alapítottunk, akkor folyamatosan inkok kapunk a város erejétől is (Id parancsmenő, Indian Advisor). Ha egy faluban misszionárius működik, akkor azt egy kereszt jelzi a faluképén, ezzel a színnel, amelyen nemzetiségű.

Építmények

A városi menu *Change* opciójában adhatjuk meg, hogy a városban milyen épület épüljön. Az építkezés haladásához először is szűkesség, hogy valaki *Carpenter*-ként dolgozzon, mindig legyen nyersanyag (Lumber, illa kell egy *Lumberjack* is, aki folyamatosan állítja az ácsot, loválk a legidőbb épülethez szűkesség szerszámok is. Ilyen illa egy *Blacksmith* és annak a nyersanyagához pedig egy *Ore Miner*. A szerszámok csak az építkezés végén használja illa a program, tehát ha linca elegendő ember a városban, akkor a *Carpenter* a munka befejezése után ártóldháljuk *Blacksmith*-nek.

Az épületek használatakor a védelem erősítése, illetve a városban dolgozó mesterei munkájának javítása. A mit megépítték épületek lehet (leleszteni is (pl. *Stockade* / *Fort/Fortress*), de legidőbb szintek építéséhez csak bizonyos feltételek (melyek) kőzthetnek. Ezek egyike, hogy az alacsonyabb szint mit legyen építve, a másik pedig, hogy a Kongresszusba bekerüljön egy bizonyos alya és/vagy a lakosság létszáma elérje a 4-öt vagy a 8-ot. Azt, hogy ki mit épít, azt döntse illa maga az alapít, hogy mit lemelnek és mit lemel dolgozni az adott városban, de mindenképp építsük *Lumber Mill*-t, lorgalmassá kiküldő *Warehouse Expansion*-t, lenger mellett lévő városokba *Dock*-t, *Armory* a legvyegyálítás, és *Fort* a veszélyes helyekre.

Stable: Istálló. Ha a városban lánunk lovakat, akkor a megőrzésük után a szaporodásuk a duplájára növekszik. **Town Hall:** Városháza. Nem kell lelépíteni, a város alapítása után automatikusan van mit egy.

Custom House: Kereskedelmi kőntettség. Nagyon kis kőntes épület, leveszi a hálunkól az óházával lórtó kőntes védelem gondját: nem kell mindig Európába hajóztatni a cuccal. **Peter Stuyvesant**ak benne kell lennie a kongresszusban, hogy az ácsunk illa építhesszünk. Ha megvan egy ilyen épületünk, akkor cökkel-jünk illa a városi képtérny és megjelünk egy menő. Illa becsatlakozhat állíthatjuk be, hogy mily ártódségetek alakunk lóntani: a bekapcsolással a program ártóron elpazsloga (az anyaközlő ártal), melyet 50 és 100 közé kerül a mennyiségük. Ezeket egyébként a városi menuban cökkel szémok mutatják. A Függetlenség Nyilatkozat után következő háború alatt a *Custom House*-ok nyitják az egyetlen lehetőséget a pénzszedésre, ártóval mellett a szabadságot kőntetnek kiabálni, mindenképp építsük egy párt a lorgalmassá városunkba.

Warehouse/Warehouse Expansion: Raktár. A városok lakóinak kapacitása cuccukról 100 egység. Az első szintű raktár 200 illa, a második pedig 300 illa növeli a befogadóképességet. Egyike az első megépítendő épületeknek.

Armory/Magazine/ Arsenal: Fegyvertárak. Az *Armory* építése után lehet *Gunsmith* szakmát választani valamelyik telepésnek, a *Magazine* megduplázza, az *Arsenal* pedig tovább duplázza a muskéták termelését.

Blacksmith's House/Blacksmith's Shop: Iron Works Ünlőde. Az első nem vól megépíthető, mit van alapállapotban. *Shop*ot akkor építhetünk, ha legalább 4 es városunk van (4 telepés van benne), és az növekszik a szerszámok termelését *Iron Works*-ből: *Adam Smith*re be kell állítani a Kongresszusba, és legalább 8 es szintű városunk van szűkesség.

Carpenter's Shop/Lumber Mill: Fűrészüzem. Az első mit megépíthető, a második megduplázza az ácsok termelékenységét. Legalább 3-es szintű város kell hozni. Ez legyen az első épület, amit lelépíttünk, mit

C64 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

FLD Scroll

A proggi majdnem a teljes képernyőn mozgó FLD (Flexible Line Distance; lit: sorok közötti távolság változtatásával létrehozott) SCROLL-í valószínűleg. A szöveg mögött még egy 32 pixel magas rastersáv is látható, amely a SCROLL-lal együtt mozog. Rastermegszakításban fut, a függőleges mozgás az SN címtől kezdődik, a függőleges szorint játszódik le, ha ezt megváltoztatjuk (pl.: egy BASIC-ből számolt szinusszal), akkor bármilyen függőleges mozgás előállítható (pl.: pattogó, vagy esetleg összetettebb mozgáskombináció is), de a szinusznak 255 byte-nak kell lennie. Tehát a program:

```

1000 78          ** $1000
1001 A9 0B      SEI
1003 8D 11 D0   LDA #50B
1006 A2 01      STA $D011
1008 8E 1A D0   LDX #501
1009 CA         STX $D01A
100C 8E FF 3F   DEX
100F 8E 0E DC   STX $3FFF
1012 8E 84 02   STX $D086
1013 A9 31      LDA #51
1017 BD 12 D0   STA $D012
101A A9 37      LDA #<IR
101C 8D 14 03   STA $D014
101F A9 10      LDA #>IR
1021 BD 15 03   STA $D015
1024 2D 44 E5   JSR $E544
1027 A9 C7      LDA #5C7
1029 85 02      STA $02
102B A9 E6      LDA #<SV
102D 85 FB      STA $FR
102F A9 10      LDA #>SV
1031 85 FC      STA $YC
1033 58         CLI
1034 4C 34 10   JMP *
1037 A4 02      IR LDY $02
1039 8C 16 D0   STY $D016
103C AE 7A 11   LDX SX
103F AD 12 D0   V2 LDA $D012
1042 CD 12 D0   V1 CMP $D012
1045 F0 FD      BEQ V1
1047 29 07      AND #507
1049 09 10      ORA #510
104B 8D 11 D0   STA $D011
104E CA         DEX
104F D0 EE      BNE V2
1051 A0 00      T1 LDY #500
1053 BE 52 11   V4 LDX VR, Y
1056 CA         V5 DEX
1057 D0 FD      BNE V5
1059 B9 2A 11   LDA $2, Y
105C 8D 20 D0   STA $D020
105F 8D 21 D0   STA $D021
1062 C8         INY
1063 C0 28      CPY #528
1065 D0 EC      BNE V4
1067 AE 7B 11   LDX SY
106A AD 12 D0   V6 LDA $D012
106D CD 12 D0   V7 CMP $D012
1070 F0 FB      BEQ V7
1072 29 07      AND #507
1074 09 10      ORA #510
1076 8D 11 D0   STA $D011
1079 CA         DEX
107A D0 EE      BNE V6
107C BE 7C 11   T2 INC S1
107F AE 7C 11   LDX S1
1082 BD 7D 11   LDA $N, X
1085 AA         TAX
1086 88         INX
1087 8E 7A 11   STX SX
108A A9 6E      LDA #11D

```

```

108C 38         SEC
108D ED 7A 11   SBC SX
1090 8D 7B 11   STA SY
1093 EE 19 D0   INC $D019
1096 A9 1B      LDA #51B
1098 8D 11 D0   STA $D011
109B A9 C8      LDA #5C8
109D 8D 16 D0   STA $D016
10A0 C6 02      DEC $02
10A2 A5 02      LDA $02
10A4 29 07      AND #507
10A6 C9 07      CMP #507
10A8 D0 39      BNE T1
10AA A2 00      LDX #500
10AC BD 29 04   VR LDA $0429, X
10AF 9D 28 04   STA $0428, X
10B2 BD 51 04   LDA $0451, X
10B5 9D 50 04   STA $0450, X
10B8 E8         INX
10B9 E0 27      CPX #527
10BB D0 EF      BNE V8
10BD A0 00      LDY #500
10BF B1 FB      LDA ($FB), Y
10C1 D0 0B      BNE T4
10C3 A9 E6      LDA #<SV
10C5 85 FB      STA $FB
10C7 A9 10      LDA #>SV
10C9 85 FC      STA $FC
10CB AD E6 1D   T4 LDA SV
10CE E6 FB      INC 5FB
10D0 A4 FB      LDY 5FB
10D2 D0 02      BNE T5
10D4 E6 FC      INC 5FC
10D6 A2 C7      T5 LDX #5C7
10D8 86 02      STX $02
10DA 8D 4F 04   STA $044F
10DD 18         CLC
10DE 69 40      ADC #540
10E0 8D 77 04   STA $0477
10E3 4C 31 EA   T3 JMP $EA31
10E6             SV
10EE             .BYTE $4A, $45, $27,
10F7             $51, $20, $46, $4C, $44
10FF             .BYTE $20, $53, $43,
1108             $52, $4F, $4C, $4C, $20
1110             .BYTE $56, $31, $2E,
1112             $30, $21, $20, $20, $20
1114             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1116             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1118             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1120             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1122             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1124             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1126             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1128             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1130             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1132             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1134             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1136             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1138             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1140             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1142             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1144             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1146             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1148             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1150             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1152             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1154             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1156             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1158             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1160             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1162             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1164             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1166             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1168             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1170             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1172             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1174             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1176             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1178             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1180             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1182             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1184             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1186             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1188             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1190             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1192             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1194             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1196             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1198             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1200             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1202             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1204             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1206             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1208             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1210             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1212             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1214             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1216             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1218             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1220             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1222             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1224             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1226             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1228             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1230             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1232             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1234             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1236             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1238             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1240             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1242             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1244             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1246             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1248             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1250             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1252             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1254             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1256             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1258             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1260             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1262             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1264             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1266             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1268             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1270             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1272             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1274             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1276             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1278             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1280             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1282             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1284             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1286             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1288             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1290             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1292             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1294             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1296             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1298             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1300             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1302             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1304             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1306             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1308             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1310             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1312             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1314             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1316             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1318             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1320             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1322             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1324             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1326             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1328             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1330             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1332             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1334             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1336             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1338             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1340             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1342             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1344             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1346             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1348             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1350             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1352             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1354             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1356             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1358             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1360             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1362             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1364             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1366             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1368             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1370             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1372             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1374             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1376             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1378             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1380             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1382             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1384             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1386             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1388             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1390             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1392             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1394             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1396             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1398             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1400             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1402             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1404             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1406             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1408             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1410             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1412             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1414             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1416             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1418             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1420             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1422             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1424             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1426             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1428             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1430             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1432             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1434             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1436             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1438             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1440             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1442             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1444             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1446             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1448             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1450             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1452             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1454             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1456             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1458             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1460             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1462             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1464             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1466             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1468             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1470             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1472             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1474             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1476             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1478             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1480             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1482             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1484             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1486             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1488             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1490             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1492             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1494             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1496             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1498             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1500             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1502             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1504             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1506             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1508             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1510             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1512             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1514             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1516             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1518             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1520             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1522             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1524             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1526             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1528             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1530             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1532             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1534             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1536             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1538             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1540             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1542             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1544             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1546             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1548             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1550             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1552             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1554             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1556             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1558             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1560             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1562             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1564             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1566             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1568             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1570             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1572             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1574             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1576             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1578             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1580             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1582             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1584             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1586             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1588             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1590             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1592             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1594             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1596             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1598             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1600             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1602             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1604             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1606             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1608             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1610             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1612             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1614             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1616             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1618             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1620             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1622             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1624             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1626             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1628             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1630             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1632             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1634             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1636             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1638             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1640             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1642             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1644             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1646             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1648             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1650             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1652             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1654             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1656             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1658             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1660             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1662             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1664             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1666             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1668             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1670             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1672             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1674             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1676             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1678             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1680             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1682             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1684             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1686             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1688             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1690             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1692             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1694             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1696             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1698             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1700             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1702             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1704             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1706             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1708             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1710             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1712             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1714             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1716             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1718             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1720             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1722             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1724             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1726             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1728             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1730             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1732             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1734             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1736             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1738             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1740             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1742             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1744             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1746             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1748             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1750             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1752             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1754             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1756             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1758             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1760             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1762             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1764             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1766             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1768             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1770             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1772             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1774             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1776             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1778             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1780             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1782             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1784             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1786             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1788             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1790             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1792             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1794             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1796             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1798             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1800             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1802             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1804             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1806             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1808             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1810             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1812             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1814             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1816             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1818             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1820             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1822             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1824             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1826             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1828             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1830             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1832             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1834             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1836             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1838             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1840             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1842             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1844             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1846             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1848             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1850             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1852             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1854             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1856             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1858             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1860             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1862             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1864             .BYTE $20, $20, $20, $20, $20
1866             .BYTE
```

529,52A,52B
1279 .BYTE 52D,52E,
52F,530,531

Az egész mozgás majdnem úgy működik, mint egy ellipszis megadása ill. megszerkesztése (tudja valaki, hogy kell megszerkesztetni egy ellipszist?): az ellipszis pontjainak a két fókuszponttól mért távolság-összege állandó; itt is a fel/le mozgó SCROLL felett és alatt lévő üres képernyírész (pixelben mért) hosszának összege állandó, ennek köszönhetően a SCROLL alatt lévő sorok nem mozognak fel-le. Az 5. sor a SCROLL legnagyobb alsó kiterjedése alatt, a többi pedig sorban alatta található.

Grafikus Sinus Scroll

A program egy hamisítatlan SINUS-SCROLL-t valósít meg a képernyő 64-256 X koordinátája között. Pontosan 384 karaktert képes SCROLL-ozni, de ebbe más beletartoznak a fel- és levezető SPACE-ok is (így a programmal és a SINUS-szal együtt a teljes \$C000-\$CFFF terjedő memóriát lefoglalja: nem a leghelytakarékosabb van a szöveg lelépítve, ez inkább csak példa jellegű, azután lehet fejleszteni). A program első pillantásra elég bonyolult (másodikra pedig már teljes káosz), de ha jobban beloméllyedünk, akkor látszik, hogy milyen egyszerű technikával van az egész megoldva. A program végén található BASIC rész a SINUS-1 és a szöveget állítja be az előzőleg már \$1800-ra betöltött CHARSET segítségével. A SCROLL közben a program a karaktereket sosem törli le közvetlen: úgy kell a készletet definiálni, hogy az a SCROLL-ozás során saját maga után törölje a felesleges részeket; ez a következőképpen tehetjük meg:

76543210
0 00000000
1 11111110
2 11111110
3 11111110
4 11111110
5 11111110
6 00000000
7 00000000

1: Be LEHET kapcsolni.
0: Ezek a 'törlőbitek', NE kapcsoljuk be, mert akkor a SCROLL egy szép csíkot fog húzni maga után; nem törli le az előző fázist.

Most lássuk ezt a szép hosszú proggit:

C000 OPT 00
C001 *- \$C000
C002 A2 00 LDX #0
C003 8A TZA
C004 9D 00 04 LD STA \$0400,X
C005 9D 00 05 STA \$0500,X
C006 9D 00 06 STA \$0600,X
C007 9D 00 07 STA \$0700,X
C008 EA INX
C009 D0 F1 BNE LD
C010 0D 70 D0 STA \$D070
C011 A9 00 LDA #0
C012 A0 70 LDY \$70
C013 A2 00 R1 LDX #0
C014 9D 00 20 R2 STA \$2000,X
C015 EA INX
C016 D0 FA BNE P2
C017 EA 1D C0 INC R2+2
C018 EA DEY
C019 D0 F2 BNE P1
C020 A2 16 LDX #12
C021 9D 07 C1 UD LDA \$7,X
C022 9D 07 05 STA \$0597,X
C023 9D 07 05 STA \$059F,X
C024 9D 07 05 STA \$05E7,X
C025 9D 07 06 STA \$05F7,X
C026 9D 07 06 STA \$0607,X
C027 9D 07 06 STA \$0617,X
C028 9D 07 06 STA \$0627,X
C029 CA DEX
C030 D0 E8 BNE UD
C031 4C 0D C1 JMP B1
C032 AD R2 C1 ST LDA YY
C033 4A LSR
C034 4A LSR
C035 4A LSR

C044 A8 TAY
C045 89 7A C1 LDA TA,Y
C046 65 FB STA \$FB
C047 AD B2 C1 LDA YY
C048 29 07 AND #207
C049 18 CLC
C050 65 FB ADC \$FB
C051 65 FB STA \$FB
C052 89 93 C1 LDA TB,Y
C053 65 FC STA \$FC
C054 AD B3 C1 LDA XX
C055 29 F8 AND #2F8
C056 18 CLC
C057 65 FB ADC \$FB
C058 20 02 BCC T3
C059 E6 FC INC \$FC
C060 85 FB STA \$FB
C061 AD B3 C1 LDA XX
C062 29 07 AND R507
C063 8D B2 C1 STA YY
C064 AA TAX
C065 AD B4 C1 LDA BT
C066 8D B4 C1 LDY W1,X
C067 4A LSR
C068 88 DEY
C069 D0 FC BNE B0
C070 8D C5 C1 STA BX
C071 AR B2 C1 LDX YY
C072 AD B4 C1 LDA BT
C073 HC CR C1 LDY B2,X
C074 88 ASL
C075 88 DEY
C076 D0 FC BNE C0
C077 8D D6 C1 STA BY
C078 A0 00 LDY #0
C079 AD C5 C1 LDA BX
C080 91 FB STA (\$FB),Y
C081 A0 08 LDY #8
C082 AD D6 C1 LDA BY
C083 91 FB STA (\$FB),Y
C084 60 RTE
C085 EE 19 D0 EN INC \$D019
C086 A9 00 LDA #0
C087 8D AD C1 STA H1
C088 AD AC C1 STA YR
C089 A9 40 OD LDA #64
C090 8D B3 C1 V1 STA XX
C091 AA TAX
C092 8D 00 CR HH LDA \$CE00,X
C093 8D AR C1 STA Y2
C094 8D B2 C1 STA YY
C095 70 65 C1 JBR CH
C096 AD B3 C1 LDA XX
C097 18 CLC
C098 69 10 ADC #16
C099 C9 00 PP CMP #0
C100 D0 26 BNE VI
C101 A2 04 LDX #4
C102 EE B4 C0 YT INC HL+1
C103 CA ORX
C104 D0 FA BNE YT
C105 CE C6 C0 DEC PP+1
C106 CE C6 C0 DEC PP+1
C107 CE AE C0 DEC OO+1
C108 CE AE C0 DEC OO+1
C109 AD AE C0 LDA OO+1
C110 C9 30 CMP #48
C111 D0 26 BNE WR
C112 A9 40 LOA #64
C113 8D AE C0 STA OO+1
C114 A9 00 LDA #0
C115 8D C6 C0 STA PP+1
C116 AD 6H C1 LDA OO+1
C117 18 CLC
C118 69 08 ADC #8
C119 90 11 RCC T1
C120 EE 6C C1 INC OO+2
C121 AE 6C C1 LDX OO+2
C122 EC CR CPX #5CE
C123 D0 07 BNE T1
C124 A9 C2 LDA #5C2
C125 80 6C C1 STA OO+2
C126 A9 00 LDA #0
C127 80 6B C1 T1 STA OO+1
C128 4C 31 EA WR JMP \$EA31
C129 78 SI SEI
C130 A9 7F LDA #57F
C131 8D 0D DC STA \$DC0D
C132 A9 81 LDA #581
C133 8D 1A D0 STA \$D01A
C134 A9 A2 LDA #5A2
C135 8D 14 C0 STA \$0314
C136 A9 03 LDA #503
C137 8D 15 03 STA \$0315
C138 A9 3B LDA #59B
C139 8D 11 D0 STA \$0D11
C140 A9 1D LDA #59D
C141 8D 18 D0 STA \$D018
C142 A9 C0 LDA #192
C143 8D 16 D0 STA \$D016
C144 58 CLC
C145 4C 32 C1 AA JMP AA
C146 8E B1 C1 ST STX ZZ
C147 AD B2 C1 LDA YY
C148 8D B0 C1 STA Y1

C138 A2 07 LDX #7
C139 8D B5 C1 G2 LDA \$V,X
C140 8D B4 C1 STA BT
C141 8E AF C1 STX X1
C142 AD AE C1 LDA Y2
C143 8D B2 C1 STA YY
C144 20 44 C0 JSR ST
C145 AE AP C1 LDX X1
C146 8E AE C1 INC Y2
C147 CA DEX
C148 10 E5 BPL G2
C149 AD R0 C1 LDA Y1
C150 8D B2 C1 STA YY
C151 AE B1 C1 LDX ZZ
C152 60 RTS
C153 AE AC C1 CH LDX YR
C154 A0 07 LDY #7
C155 8D 00 C2 CC LDA \$C200,X
C156 99 B5 C1 STA \$V,Y
C157 88 INX
C158 88 DEY
C159 10 F6 BPL OO
C160 8E AC C1 STX YE
C161 4C 35 C1 JMP ST
C162 TA .BYTE\$00,\$40,
\$80,\$C0
C163 .BYTE\$00,\$40,
\$80,\$C0
C164 .BYTE\$00,\$40,
\$80,\$C0
C165 .BYTE\$00,\$40,
\$80,\$C0
C166 .BYTE\$00,\$40,
\$80,\$C0
C167 .BYTE\$00,\$40,
\$80,\$C0
C168 .BYTE\$00,
\$21,\$22,
\$23,\$25,\$26,\$27
C169 .BYTES28,\$2A,\$2B,
\$2C,\$2D,\$2F,\$30
C170 .BYTES31,\$32,\$34,
\$35,\$36,\$37,\$39
C171 .BYTES3A,\$3B,
\$3C,\$3E
C172 00 YE .BYTE0
C173 01 H1 .BYTE1
C174 00 Y2 .BYTE0
C175 00 X1 .BYTE0
C176 00 Y1 .BYTE0
C177 00 ZZ .BYTE0
C178 00 YY .BYTE0
C179 38 XX .BYTE56
C180 FF BT .BYTE755
C181 SV .BYTE0,0,0,0,
0,0,0,0,
0,0,0,0,
0,0,0,0
C182 00 BX .BYTE0
C183 00 B1 .BYTE1,2,3,4,
5,6,7,8
C184 00 H2 .BYTE8,9,6,5,
4,3,2,1
C185 00 BY .BYTE0
C186 00 SZ .BYTE0,144,32,
128,160,112,240
C187 .BYTE16,16,16,
16,16,16
C188 .BYTE16,16,16,
16,240,112,160
C189 .BYTE128,32,144

A BASIC lista:

100 FORI=0TO180STEP180/256
110 POKE52736+1*256/180,INT(SIN
(*/180*1*21*20)/100
120 POKE52992+1*256/180,INT(SIN
(*/180*1*21*20)/100
130 NEXT
140 AS(11)*IDE AZ A SZÖVEGET
ÍRD, AMIT SCROLLLOZTATNI AKARSZ!
150 AS(21)=-"GONDOLDM NEM FOG
KIFÉRNI KÉT SORBAN EZÉRT
FGY FOLYTASD!
160 FORK=1702:FORI=1TOLEN(AS(K))
170 A=ASC(MID\$(AS(K),1,1)):IFA=64
THENA=A-64
180 FORJ=0TO7:POKE49920+0*8+J,
PEEK(6144+A*8+J)
190 NEXT:Q=Q+1:NEXT:NEXT
200 FORI=49920+Q*8TO52735:
POKEI,0:NEXT
210 FORI=0TO755:POKEI+49664,0:NEXT

AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
TÖRÖK CSABA (CSIKA)

Settlers Editor

A most következő pár(?) oldalon a Settlers-hez írt kis segédprogramcska írásnátíj utasításait olvashatjátok. Igaz, a '95-ös Ekvönyvbe ígértük, de ornan helyhiány miatt kimaradt. Seba, két részletben lemege a CoV-ban.

Nem lett volna teljes ez a leírás, ha Ed Mackey a programíró nem mellékelte volna a programjához a full doksit. Tehát akkor kezdjük az elején. A kis program az "EdSet, The Settlers save file editor, v0.8" névre hallgat, és igaz, hogy csak a Béta verzió, de elég jól lehet használni ezt is. Az EdSet FreeWare, és még nem teljesen tökéletes, ezért tényleg csak akkor használjátok, ha először csináltak egy biztonsági másolatot a mentett állásokról, mivel az EdSet ezekkel fog dolgozni. (Mentett állások nélkül az EdSet nem ér semmit, tehát szükség van a Settlers nevű programra is, amrt xxxxxx és xxxxxx lehet beszerezni). Néhány szót ejtsünk a program működéséhez szükséges rendszerről. A program futásához a Workbench 2.0-ás, vagy magasabb verziója szükséges. A 3. x-es verziók inkább a nagyon ajánlottak, mivel az EdSet a ListView-ot és más egyéb olyan segédprogramot használ, amelyeknek a tökéletesített verziója található meg a 3.0, és 3.1-es Workbench alatt. Arra figyeljete, hogy ha nagy mentett állásokat editáltak, akkor a memória nagy része használva van, mivel a Save állásokat a RAM-ba tölti a program. Ezért mindenki úgy edüljön állásokat, hogy maradjon pár száz kilónyi helye, mivel ha nincs, akkor nagy valószínűséggel a program elgúli. Az EdSet csak a tájat szerkeszti át, nem a zászlókat, épületeket, utakat vagy embereket. A tájképen számok hivatkoznak az előbb említett dolgokra. Az EdSet-tel a tájképet javíthatjuk fel, úgy mint az objektumokat (fák, sziklák, geológusjelek, búzamező stb.), tereptípusokat (fa, víz, stb.), magaslátokat, földalatti ásványokat, halakat stb. Ha először használjuk az EdSet-et, akkor ajánlom az Easy Functions-t, mivel ez az alap, a másik két funkció, a Stencil, és az Advanced máli egy kis gyakorlalat igényelnek. Még mielőtt belekezdenénk az editálásba, egy pár szót szólok a belezetien részekről, mivel az elején említettem, hogy ez csak Béta verzió. Szóval arra vigyázzunk, hogy csak valós és reális számokat adjunk meg, mivel ha eltúlozzuk a méreteket, akkor nem tudjuk a szerkesztett Save állást visszatölteni. Az Easy és a Stencil Functions-t ajánlom sűrűn használni, mégpedig azért, mert a MEGA-Geologist, Phoney Geologist, Imprison/Free, Stock/Empty Lakes, Stock/Empty Mountains, Add/Remove Useless Objects számos gátló tényezőt tartalmaznak, amelyek megpróbálják megakadályozni illegális értékek bevitelét a save file-okba. Ajánlom mindenkinak, hogy először ismerkedjen a szerkesztési funkciókkal, és csak azután editálgasson, meri ha ész nélkül belebarmolunk a file-ba, és megváltoztatjuk a Mode gadget-et a View-tól az Edit-ig, akkor ezen az úton tudjuk a leghamarabb önkienzen a tuti állásainkat. A Béta verzióból addódon egy-két funkció nem él, vagy nem tökéletes. Itt terek most kitérni. Például a Show Terrain nem mutat

semmit, de használni tudjuk a Replace Terrain Type-ot a tájképalakításhoz. A táj minden pontjának van magassága. Mind-egyik pont szomszédos hat másik hozzá hasonló ponttal. Két szomszédos pont magasságkülönbsége nem lehet több, mint 4 egység. Az irrealis számok elrendezésére lottíva a Max Stepness menüfunkció, de nem működik teljesen, mivel nem lett teljesen megírva. Pedig jó lenne, ha megírná, mivel három másik menüpont, a Repair almenüben csak erre vár. Ezek pedig a Water Alltude, Water All, és az Everything.

A játékot nagy valószínűséggel tönkretesszük, ha két szomszédos magasság nincs arányban egymással. Anélkül, hogy a REPAIR-menü kijavítaná ezt, nekünk kell ezt kézzel megtenni, ha ilyen hibát vétünk. A Show Altitudes kikapcsolása és a Show as Numbers bekapcsolása a segítségünkro lehet. Mondjuk a legkönnyebb dolog az, ha nem hibázunk a magasságokkal, dehat tévedni emberi dolog. A teljes térképet megszerkeszthetjük egyetlen magassággal is, de ez sivar egy megoldás.

Ezután a bevezető után elérkeztünk Ed Mackey varázslatos programjának érdemi leírásához. Előjáróban csak annyit, hogy három főbb részből áll az Editor. Az első, a legkönnyebben használható funkciókat írja le, amely minden kezdőnek ajánlott. Kezdjük is mindjárt ezzel. A program indítása után egy LOAO/SAVE requester kapunk, ahol kijelölhetjük az útvonalat, ahol a mentett file-jaink találhatók. Gondolom senkinek nem okoz túlzottan nagy fejtörést, hogy betöltse az editorba a Settlers valamelyik Save állását. Ha ez megvan, megkapjuk az EdSet főképernyőjét. Itt a táj egy részét láthatjuk, amelyet ugyanúgy scrollozhatunk, mint a játékban. Ha a Title Bar-on, vagy a képernyőn kívülré click-elünk, akkor megkapjuk a menürendszer. Az első menü a PROJECT. Ezen belül az Open... hatására belépünk a load requester-be, a Save-vel rámenthetjük a kreálmányunkat a kiválasztott állásra, a Save as-szal más néven más helyre menthetjük ki a szerkesztett file-t. Az About és a Quit ugyanúgy ismerősenk tűnik nagyon sok programból. A következő menü a SPECIAL FUNCTIONS. Itt találunk egy-két funny dolgot.

• **MEGA-GEOLOGIST:** A játékból már ismerősek a kis ősz, vén krapekok, akik +3-as turbókalapácsukkal kopogtatják a hegységeket a talajt, és korukat meghazudtolva tripla hanyattszaltót vágnak le, ha találunk valamit. Ezek azok az emherké, akik ha egy csapatban mennek ki egy helyszínre, akkor sem tudják pontosan megjelölni az ásványi lelőhelyeket. Na, szóval Mr. MEGA-G. képes megvizsgálni az összes hegyet a teljes térképen pár másodperc alatt. A jelzések persze egy idő múlva ilyenkor is eltűnnek. Ha jobban megnézzük, akkor észrevehetjük, hogy egy bizonyos séma szerint tűnnek el a jelek. Ezek visszakerülnek, ha ismét útjára indítjuk Mr. MEGA-G.-t.

• **PHONEY GEOLOGIST:** Ez a geológusunk olyan, mint a MEGA-GEOLOGIST, azzal a különbséggel, hogy ez mindig hazudik. Hogy ez mire jó? Elrogélem azon nyomban. Ez a fajta fickó azért hasznos, mert a gép — ellenlétben velünk — a

szabályok szerint játszik. Ez azt jelenti, hogy nem küld ki egy helyre többször egy geológust, hanem csak egyszer, és annak a tábláihoz igazodva építi a bányáit. Namármost, ha a kis hazudós fődkopogtatónkat kiküldjük az ellenség területére, akkor felállít egy csomó hamis táblát, mire a gép örüli módon elkezd a bányáit orosz helyre építeni, pazarolva ezzel az építőanyagait, embereit, kajáját. Megemlítenéd, hogy ezek a jelzések is eltűnnek egy idő után.

• LAKE CONTENTS:

- **STOCK LAKES WITH FISH** (Tavak feltöltése halallal): Az összes tó minden pontja 160 db halat kap. Ez azért jó, mert a halászok már az első próbálkozásra sikerélménnyel lognak rendelkezni. Ebből következik, hogy a halászó tevékenység gyorsan emelkedik a maximum felé, és órákig eltart. Egy csak horgászbotokat kell csak csinálni, és megvan a kajaelftámanya az összes bányának. (Azért csináljunk egy-két farkot, hogy ne legyen az embereinknek olyan egyoldalt a táplálkozásuk, mivel a sok koloszein káros az egészségre).

- **EMPTY LAKES OF FISH** (Tavak kiürítése): A halászok tevékenysége nullára csökkent. Vajon miért? Talán csak nem elfogytak az ikrarakok a pocsolványból? Debizony. Ez egy hasznos része annak, hogy tanulmányozzuk egy kicsit a STENCIL funkcióit annak érdekében, hogy csak az ellenfél szenvedje el ezt a csapást. Fontos tudnivaló, hogy a halakat ugyanúgy tároljuk, mint az ásványokat, azzal a különbséggel, hogy a halak száma folyton nő. Például, ha a tóban egy bizonyos sávban 10 hal van, és nem halászik ott senki, akkor hamarosan 11 hal lesz. Persze ha közvetlenül az előző sáv mellett lévő sávban nincs egy deka hal sem, akkor ott nem is lesz. Kivétve, ha nem inódosítjuk az oltani értékeket. A Settlers-ben a halak nem úszkálnak, vagy vándorolnak, viszont a halászok szabadon mozoghatnak a területek között.

• MOUNTAIN CONTENTS:

- **STOCK MOUNTAINS WITH MINERALS** (Hegyek feltöltése ásványi anyagokkal): Sajnos, mivel Béta verzióról van szó, az EdSet nem tudja az épületeket megkülönböztetni egymástól, így nem lehet tudni, hogy az adott épület milyen banya. Ez a funkció ásványi anyagok után kutat a hegységekben, és ha talál, akkor azt a maximumra növeli. Ha egy adott sávban nincs ásvány, akkor az editor lerak oda egy fajtát. Ezáltal nagy, csoportos ásványi felőrléyleink keletkeznek DélNyugati irányban a tájon. Utána STENCIL funkció használata ajánlott, hogy ezek a műveletek csak a saját területünkön végződjenek el. Egyértelmű, hogy ezek után az aktuális helyeken lévő geológusjelzések elavultak válnak, ezért ismételtlen röppályára kell hogy állítsuk Mr. MEGA-G-t.

- **EMPTY MOUNTAINS OF MINERALS** (Kiüríti a hegységeket): Ó, jaj, mi a gond, Mr. Björ computer-ellenfél? Mintha nem működne olyan jól a bányái! Aha! És most felgyújtja őket? Ó, milyen kellemetlen tulajdonképpen ez

a funkciót kérni van a játék kezdetén is. Amikor elkezdjük a játékot, mindenfelé csak üres helyeket találunk. Amikor már területhez jutunk mi is és az ellenfél is, akkor indítjuk útjára a phony geológust, az ellenséges területen, majd aktivizálunk egy Stock Mountains-t. Ezután a mega-geológusunk jön a saját területünkön, majd láthatjuk az eredményt: a mi területünk rendes lesz, szabályos csoportokban láthatjuk az ásványainkat, megjelölve a geológusjelzésekkel; az ellenség területén viszont nem lesznek ásványok, és sok hamis geológusjelzés fogja a számítógépet ösztökélni, hogy a jelzések helyén sok hasznavehetetlen bányát építsen. Elvezet es egy funkció, nem?

• LAND, OESERT, stb. ;

- REMOVE USELESS OBJECTS (Eltávolítja a hasznavehetetlen tárgyakat). Ezek a pálmák (sivatagban), fűzfák (vízparton), kisebb-nagyobb hulladékhalmok (nagy barna dolgok, amiket nem lehet sommire sem használni), keresztek (hegyek tetején), fatörzsek (a kivágott fák után marad vissza), szikla, csontváz, koponya (szintén a sivatagban találhatók), sziklák (kis kővek, amelyek kiállnak a vízből), kaktuszok (sivatagban) stb. Ha ezt az opciót használjuk, akkor — igaz, hogy tiszta lesz a területünk, de — elvesztik egyéniségüket.

- ADD USELESS OBJECTS

(Használhatatlan tárgyak hozzáadásával: A fent említett tárgyak közül néhány a csúnyábbik fajtából nagyon sok helyen található. Ezzel az opcióval kiválaszthatjuk, hogy milyen arányban legyenek ezek a tárgyak a térképen. (25%, 50%, 75%, 100%) Ez egy kicsit idegesítő, úgyhogy célszerű az ellenfél területén használni.

• IMPRISON (Bebörtönzés): A végső megoldás. Ne nagyon használjuk a STENCIL funkciót erre. A lényege, hogy fogva tartson egy olyan ellenséget, aki túl erős és hatalmas hozzánk képest. Ha használjuk, előtte győződjünk meg teljesen arról, hogy a STENCIL teljesen telő van-e, vagy egyáltalán nem működik, ezután kattintsunk a SHOW-ra addig, amíg meg nem jelenik az OWNERSHIP felirat. Ezután clickelünk a USING-ra, aminek a hatására kapunk egy listát a játékosokról. Itt kétszer kattintsunk rá arra a játékosra, amelyiket be kívánjuk börtönözni. A választási lehetőségeink meg kell jelenjenek a jobb felső szöveges részben. Na most kattintsunk az IMPRISON-ra. A táj minden pontja, ami öpp kívül vagy belül található a kiválasztott játékos területén, egy nagy hulladékhalmmá fog válni, (BIG PILE OF JUNK) kivéve az utakat és a zászlókat. Némi szerencsével az ellenség kialakíthat egy áttörhetetlen láncot BORDERBOULDERS-ekből, a terület körül. Vizsgáljuk meg a láncolatot! Ha nem találunk olyan részt, ahol mind a külső, mind a belső védőgyűrű egyazon helyen van áttörve, akkor az ellenség sikeresen csapdába lett ejtve. Az ellenfelünk nem tud majd lovagokat küldeni, nem lesznek útjai, sem pedig építőfelület az új őrbódék építéséhez. Ha az ellenséges katonák megpróbálnak harcolni velünk, csak körbe-körbe fognak mászkálni. Hagyjuk ott őket, és addig építjük fel a saját épületeinket és hadseregünket. Ha elérkezik a megfelelő pillanat, akkor használjuk az alábbi opciót.

• FREE FROM IMPRISONMENT (Kiszabadítás a börtönből): Válasszuk ki a bebörtönzött játékosost ezzel a funkcióval. Ez visszavonja a hulladékhalmot, és az ellenfél katonái újra szabadok lesznek, és vissza fognak térni az eredeti céljukhoz.

A maradék funkciók a SPECIAL FUNCTIONS menühez tartoznak, ahol a fejlettebb szerkesztési módok találhatók. Ezek előtt a STENCIL funkcióval fogunk megismerkedni, és azzal, hogy hogyan alkalmazzuk a fent említett funkciókhoz.

THE STENCIL FUNCTION

A STENCIL a legnagyobb eszköz az EdSet-ben. Ez hatással van az összes többi funkció működésére. A STENCIL nem a Save file egy része, és nem módosítja közvetlenül a játékunkat. Inkább egyfajta maszkként használható, ami közli velünk, hogy a tájkép mely részei módosíthatók az EdSet sok más funkciójával. Minden pont belül vagy kívül eshet a stencilen. Azok a pontok amelyek belülről esnek, az EdSet bármely funkciójával változtathatók. A kívülről eső pontok viszont "írásvédettek", tehát nem használhatók olyan funkciók, mint például a Mega-Geologist, vagy az Empty Lakes of Fish. Amikor először indítjuk az EdSet-et, akkor minden pont belül van a stencilen. Az editor menürendszerének van egy STENCIL menüje a jobb oldalon. Itt vannak vezérelve a stencil funkciói. A terület-maszkolási funkciókkal a legkönnyebb használni a stencilt. Kezdsésként jöjjen két step-by-step művelet sor egy ilyen stencil elkészítéséhez: egy a saját területhez, egy az ellenséges területhez.

Barát Területhez

Először is írtsuk ki a stencilt, és adjuk hozzá az első játékos területét, így az lesz az egyetlen olyan hely, amelyre az editor más funkciói is hatással vannak.

- 1) Nyomjunk a SHOW-ra addig, hogy meglassuk az OWNERSHIP feliratot.
- 2) A jobboldali menüből válasszuk ki a CLEAR STENCIL TO EMPTY-t. Egy requester még rákérdez, de mi ne tördöljünk vele, nyomjunk OK-t.
- 3) Kattintsunk a USING gadgetre, és megkapjuk a játékosok listáját.
- 4) Kétszer clickelünk a PROPERTY OF CYAN-ra a listából.
- 5) A STENCIL menüből válasszuk ki az ADD CURRENT OBJECT TO STENCIL-t. A requesterünk ismét akadékoskodik, hogy biztos-e.
- 6) Mindezek után nézzük meg, hogy a STENCIL monüben a USE STENCIL mellett ott van-e az ellenőrző pipa. Ha nincs ott, akkor válasszuk ki.
- 7) A saját területünk most már stencillezve van. Használjunk rajta egy-két barátságos funkció, mint pl. STOCK MOUNTAINS WITH MINERALS, STOCK LAKES WITH FISH, REMOVE USELESS OBJECTS, MEGA-GEOLOGIST.
- 8) Ha befejeztük a szerkesztést, akkor válasszuk ki a FLOOD STENCIL TO FULL-t a STENCIL menüből. Ezzel visszaállítjuk az EdSet-et normál állapotba, ahol az összes pont ismételtelen módosítható a tájképen.

Ellenséges Területhez.

Itt fordítottan közelítjük meg a dolgokat, tehát feltöltjük a stencilt, nemhogy kiürítünk. Ilyenkor visszavesszük az első játékos területét a stencilből, a többi játékosost otthaggyuk.

- 1) Ismét clickelünk a SHOW-ra, amíg meg nem kapjuk az OWNERSHIP feliratot.
- 2) A jobboldali menüből válasszuk ki a FLOOD STENCIL TO FULL-t.
- 3) Kattintsunk a USING-ra, majd válasszuk ki dupla click-kel a PROPERTY OF CYAN-t.
- 4) A STENCIL menüből válasszuk ki a REMOVE CURRENT OBJECT FROM STENCIL-t. Itt két szabadon választható lehetőségünk van. Az egyik az, hogy két játékos esetén ha egy igényes ellenfelet akarunk, akkor ismételjük meg a 3., 4.,

5. lépéseket a PRPERTY OF RED-del is. A másik lehetőségünk az, ha nem akarunk befolyásolni egy gazdátlan földet, akkor szintén ismételjük meg a 3., 4., 5. lépéseket, de a ND MAN'S LAND-en.

- 5) Szintén csekkoljuk le a USE STENCIL-t, hogy a pipa melléte van-e.
- 6) Az ellenséges terület most már stencillezve van. Használjuk rajta bátran a kellemetlen funkciókat. Például EMPTY MOUNTAINS OF MINERALS, EMPTY LAKES OF FISH, ADD USELESS OBJECTS, PHONEY GEOLOGIST.
- 7) Ha befejeztük az áskálódásainkat, akkor válasszuk ki a FLOOD STENCIL TO FULL-t, a STENCIL menüből.

Az egyszerű funkciókról csak annyit. Az alább következő sorokban a STENCIL menü összes funkciója kerül leírásra.

• USE STENCIL: Egyszerű dolog. Ha egy ellenőrző pipát látunk mellette, akkor az EdSet többi funkciója is a stencilre vonatkozik. Ha ráclickelünk, akkor a pipa eltűnik, és a stencil "munkaképtelen" lesz — annyit jelent, hogy az összes funkció ilyenkor a tájképro vonatkozik. Az építések ellenőrzése egyébként akkor is működik, ha a USE STENCIL ki van kapcsolva, csak ne felejtjük el bekapcsolni, ha valamit ki akarunk stencillezni.

A menüegység következő három csoportja a dolgok stencilhez történő hozzáadásáról és törléséről szól, mielőtt meghívjuk ezeket, a stencilt az ismert állapotba kell hoznunk, például a CLEAR vagy FLOOD funkciókkal a menü alján. Ezek után használjuk az ADD-ot és REMOVE-ot a stencil építéséhez. Az ADD funkciók pontokat helyeznek el a stencilen belülre, így teszik azokat az EdSet által átalakíthatóvá a tájképen. A REMOVE funkciók pedig a stencilen kívülről helyezik a pontokat, így azok mindaddig hozzáférhetetlenek lesznek, amíg újra hozzá nem adjuk őket a stencilhez. Ne felejtjük el azonban, hogy a stencil nem csak az ADD THIS és REMOVE THAT parancsok csoportja. Ezt inkább felfoghatjuk egy olyan belső törköpnek, amelyik megmutatja, hogy mely pontok módosíthatók, és melyek nem. Ha mi felépítjük a stencilt az ADD THIS és REMOVE THAT parancsokkal, attól még nem változik meg. Példának okáért, ha kitöröljük a stencilt, és fákát adunk hozzá, akkor csak a fákkal módosítottunk a tájkép pontjait. Ha viszont kitörölünk néhány fát, akkor is még a stencilen belül maradtunk, és módosíthatunk mindenfelé.

Az ADD/REMOVE funkciók négy különleges tulajdonsága a következő:

- ADD [something] TO STENCIL: Az összes pont a tájképen, amely tartalmaz [valamit], ami hozzá van adva a stencilhez, az módosíthatóvá válik.
- ADD EVERYTHING BUT [something] TO STENCIL: Minden pont a tájképen ami NEM tartalmazza azt a [valamit], hozzá lesz adva a stencilhez, és módosítható lesz.
- REMOVE [something] FROM STENCIL: Az összes pont, amely tartalmazza azt a bizonyos [valamit], ki lesz véve a stencilből.
- REMOVE EVERYTHING BUT [something] FROM STENCIL: Minden pont, amely NEM tartalmazza azt a [valamit], ki lesz véve a stencilből, így csak ezt módosíthatjuk.

Ezek után lássuk a tényleges menüfunkciókat, amelyek az előbb említett dolgokat követik.

- ADD CURRENT OBJECT TO STENCIL: Általános object-ek hozzáadása a stencilhez.
- ADD EVERYTHING BUT CURRENT OBJECT TO STENCIL: Mindent hozzáad

- a stencilhez, csak az általános dolgot nem.
- REMOVE CURRENT OBJECT FROM STENCIL:** Az első utasítás ellentéte.
- REMOVE EVERYTHING BUT OBJECT FROM STENCIL:** A második utasítás ellentéte.

Ez a négy menüpont a **CURRENT OBJECT**-tel foglalkozik, ami az EdSet fő ablakának jobb felső részén levő szövegrészénél található. Nem minden, ami a szöveges részben megjelenik, írható le úgy, mint egy object, de a funkciók mindent megtehetnek, ami ott található. Jegyezzük meg, hogy bizonyos object-ek, (pl. fák) több, mint egy animációs lázishoz állnak, és amiatt egyenlő több object számuk van. Amíg a fent említett négy funkció csak egy bizonyos object számmal foglalkozik, addig jobban járunk, ha az alábbi funkciók csoportját alkalmazzuk.

- ADD GROUP TO STENCIL**
- ADD EVERYTHING BUT GROUP TO STENCIL**
- REMOVE GROUP FROM STENCIL**
- REMOVE EVERYTHING BUT GROUP FROM STENCIL**

Ezek a funkciók ugyanúgy működnek, mint az object-es funkciók, csak ezek már tudják, hogy hogyan foglalkozzanak az objectek nagyságával. Ha kiválasztunk egyet ezek közül, akkor megjelenik egy requestor, ami megkérdi, hogy beállítsa-e az object-ek nagyságát, hogy használni tudjuk a stencilhez. Ezeket átszerkeszthetjük, ha nem azok az értékek vannak ott, amelyeket akartunk.

VISIBLE AREA

- ADD TO STENCIL**
- ADD EVERYTHING BUT TO STENCIL**
- REMOVE FROM STENCIL**
- REMOVE EVERYTHING BUT FROM STENCIL**

A **VISIBLE AREA** bármely pont, amit látunk az EdSet fő ablakában. Ezeket a funkciókat használhatjuk különböző zoom erősségekkel és ablakméretezéssel akkor, ha már hatalmas területünk van, és nem akarjuk az egészet megváltoztatni.

- CLEAR STENCIL TO EMPTY:** A stencil teljes kiürítése.
- Ezzel az összes pontot kidobjuk a stencilből. Jó, ha először ezt futtatjuk, mielőtt megkezdénénk az **ADD THIS** funkciókat használni.
- FLOOD STENCIL TO FULL:** A stencil teljes feltöltése.

Az összes pont a stencilben belülről kerül. (Default beállítás) Célszerű, ha a **REMOVE THAT** funkciók előtt ezt futtatjuk. Ha végeztünk egy stencillel, akkor is érdemes futtatni, hogy a dolgok visszatérjenek a normál kerékvágásba.

- INVERT STENCIL:** A stencil megcserélése.
- Ez arra jó, hogy ami a stencilben belül van, azt kívülről tessz, ami kívül van, azt belülről.

ADVANCED FUNCTION

Az object értékei hexadecimális számokban vannak megadva, szerintem mindenki tudja, hogy ezek hogy néznek ki, és hogy lehet velük számolni, hacsak nem a bölcsőde után egyből megkapta az érettségijét. Az EdSet listákat vezet az object-ekről, és ezek angol neveiről. Ezekhez a listákhoz hozzáférhetünk a **USING** megnyomásával, így nem kell észben tartanunk az object-ek számait. Az, hogy mit kapunk, ha megnyomjuk a **USING**-ot, attól függ, hogy abban a pillanatban milyen tárgy van a tőrkepen. Az EdSet 13 különböző részt tud szerkeszteni. Ezeket a **SHOW cycle** gadget-tel érhetjük el a fő ablak bal felső részén.

• FLAGS: Zászlók.
Ez egy egybites rész. Ez nagyjából annyi tesz, hogy csak két object szám érvényes. Az egyik a 00, ami azt jelenti, hogy nincs zászló ennél a pontnál, a másik a 80, ami a zászlót jelöli. A **USING** gadget-tel egyszerűen lehet váltani a kettő között. Az **OBJECTS** menüben a zászlók szintén megkapják a 01-es objectszámot. A zászlók is rendelkeznek egy ID számmal. (Lásd később) Ez az ID szám hivatkozik a zászlólistára a **Save file** mélyebb részében. Ha lehet, NE használjuk az EdSet-et új zászlók készítésére, mert nem fogunk tudni új zászlólistát csinálni.

• OBSTACLES: Akadályok.
Ez hasonló az előzőhöz annyiban, hogy ennek is csak két érvényes száma lehet. A 00-nál nincs semmi probléma, a 40-nél egy akadály található. A **USING** gadget-tel ezt is egyszerűen kapcsolgathatjuk. Ennek a lényege annyiban nyilvánul meg, hogy megakadályozza az emberkéinket, hogy a felé a pont felé vándoroljanak. Hogy havá lehet ilyen pontokat készíteni? Bármely olyan ponthoz, amelyel víz vesz körül. Ez megakadályozza az embereket abban, hogy kísértőjanak a vízre. Kipróbálhatjuk például azt, hogy visszavesszük a biteket a vízről, és tegyünk néhány fát a vízbe. A favágóink vígan kísértőjanak a vízre, és kivágják a fákat. Olyan tárgynál is használhatjuk ezt a funkciót, amely túl nagy ahhoz, hogy körüljárják. Ilyenek például a nagy és kis hulladékhalmok, a fűben leledző kövek, meg a házak. Ha úgy gondoljuk, hogy nincsenek összhangban az akadályok a tárgyakkal, akkor használjuk a **SPECIAL FUNCTIONS** menüből a **REPAIR INSANE SETTINGS FOR WATER OBSTACLES** funkciót. Ez helyrehozza az örült elrendezéseinket.

• ROADS: Utak.
A táj minden pontjának hat szomszédos pontja van, amelyekhez egy útszakasz vezethet. Így az utak egy halbtérs számhalmaz, amely megmutatja, hogy ezek közül mely irányokban van ténylegesen út. Mivel a **USING**-ra kattintunk, előbújik egy requestor, amin láthatjuk a hat irányt, és ki-be kapcsolgathatjuk ezeket. Ha a **SET UNUSED SPACES**-t vagy a **SET WHOLE MAP**-et használjuk, utána hívjuk meg a **REPAIR INSANE SETTINGS FOR ROADS/CROSS REFERENCE**-t. Ez megpróbálja kijavítani az elkövetett hibáinkat, sőt, még a stencilre is figyel. Sosem módosít egy stencilben kívüli dolgot, de megpróbálja a stencilben belüli pontokat hozzáigazítani a kívüliekhez. Szóval az utakra is vonatkozik egy lista a **Save file** mélyebb részében. Az utak egyszerűen felismerhetők, az elejükön és végükön elhelyezkedő zászlókról, és az irányokról, amit a zászlókról tudunk leolvasni. Az utak körépső része szabadon változtatható mindaddig, amíg az utak eleje és vége változatlan marad. A tapasztalatom azért mellékesen az, hogy az utak változtatásával tönkretesszük a játékot.

• OWNERSHIP: Tulajdon.
Ezzel képet kapunk arról, hogy hogy ki melyik földdarabot urálja. Ot érvényes objectszám el ennél az opciónál. Ugyanúgy, mint a többinél a **USING**-gal kapjuk meg az értékeket.
00. No Man's Land: Senkiföldje
80. Property of Cyan: Player 1
A0. Property of Red: Player 2
C0. Property of Purple: Player 3
E0. Property of Yellow: Player 4
(A 20, 40, és 60-as értékek illegálisak, de lehetnek.)
Ez az opció csak az emberek stencilezésére jó. Itt alapjában vóvo bármely mó-

dosítás csak addig tart, amíg egy új őrhődé vagy vár lel nem épül, vagy le nem rombolódik, mert ilyenkor a környező földtulajdon újra kiszámítódik. Ha egy létező földtulajdon értékei nem azok, amit a számítógép várt, az néha összeomlik, vagy bezárul.

• ALTITUDE: Magasság.
Ez az, ami szabályozza a tájkép minden egyes pontjának magasságát. Számos megkötés vonatkozik a magasságokra, és sajnos nem lett még megírva a **REPAIR INSANE SETTINGS FOR ALTITUDE: MAX STEEPNESS** funkció, ami sokkal szabadabbá tenné az elképzeléseinket. Különböző korlátozások vannak, amelyekkel egy kicsit körülményes a magasságokkal szórakozni. Pl.
1) A magasságok változási tartománya 00-tól 1F-ig terjed.
2) A vízre vonatkozó pontok magasságának 00-nak kell lenni, így a **WAVES** megfelelőnek látszik.
3) A nagy épületekhez, szükség van egy kis területű lapos földre, miután az alapterületet elegendőengette a lapátos kis figuáink.
4) A legtöbb nagy épület nem tud felépülni a 00-ás magasságban (tengerszint) Ha ezen az értéken fűvünk van, és ide szeretnénk építeni, akkor jön a kis lapátos, és felemeli a tengerszintet 01-re.
5) Szomszédos pontok között nem lehet 4 egységnél nagyobb a magasságkülönbség a tájképen, mert a játék kiakad! Amikor a játékban utat építünk, láthatjuk a magasságkülönbségeket a kis útéplő ikonokon. Szedjük gyorsan össze a színek jelentőségét egy csokorba.
0 különbség: Sötétzöld; sík vidék.
1 különbség: Világoszöld; apró lejtő.
2 különbség: Sárga; Közepesen meredek.
3 különbség: Világosvörös; Meredek lejtő.
4 különbség: Sötétvörös; Elképesztően meredek lejtő. (Hihetetlenül hatalmas veszélyes meredek lejtő)
5 vagy több különbség: A program elromlik.

Az egész tájkép 01-re állítása a **SET WHOLE MAP** funkcióval lehetséges, ezáltal mindent lapossá teszünk, de így egy kicsit unalmasabb fog vólni a játék. Van még egy apróság fogás arra, hogy látsítsuk az összes pontot egy bizonyos magasság felett. Ehhez azt kell csinálnunk, hogy első lépésként tisztítsuk ki a stencilt, és nyomjunk az **ADD GROUP TO STENCIL**-t. Az előzőti requestor-be gépeljük be a magasságváltozásokat pl. 0E-től 1F-ig, majd O.K. Így most az összes pontot a 0E-s, vagy ennél nagyobb magasságban kistencileztük. Ezután állítsuk az aktuális tárgyat 0E-s magasságba, majd válasszuk ki a **SET WHOLE MAP TO CURRENT OBJECT**-et. Az összes magas pont le lesz vágva 0E magasságban, és az alacsonyabb területek pedig változatlanok maradnak. Vigyázzunk, ne lelejtjük el feltölteni a stencilt, mivel it továbbmennénk egy másik taskra.

• TERRAIN TYPE: Terület típusa.
Ez a tájképet szabályozza. Tudvalevő, hogy a rendelkezésünkre álló területtípusok tartalmaznak vizet, fűvet, szivatógot, hegyeket, és havat. Választásában minden csoportnak vannak előszámai, kicsi, de néha fontos különbségeket. A világos és sötét árnyékolások egyéltel-műen a magasságváltozások eredményei. Kivétel a víz.

A kivétel erősíti a szabályt, úgyhogy most be is fejezem. kb. 1 év múlva folytatom — CSÍKA.

ROVATVEZETŐ:
WERNER ZSOLT (DADA)

Tömörítési algoritmusok

Végre elérkeztünk a mindenki által várva várt **tömörítéshez**. A legegyszerűbb, de megelégedően hatékony **EXE-tömörítő**, az **LZEXE** saját célokra történő átalakítását ismeretlem nagyban elterjedt **PD prog.** a **0.9f-es** verzió (forog közközi). A továbbiak megértéséhez szemléltetjük, a tömörítési algoritmusok terén szerzett jártasságra **NINCS** szükség, úgyhogy ezután azok is "irhatnak" saját programba kitömörítőt, akik még igen csak kezdők PC-n. A tömörítés előnyeit, azt hiszem, nem kell ecsetelni: titkosság, átiríthatatlanság, kis méret, és ha megfelelően gyors kitömörítési algoritmust alkalmazunk (**LZEXE** v. **PKLITE**), akkor a töltési időnk nem nőnek meg túlságosan, sőt, szinte semennyivel. Ezenkívül megemlítendő még az is előnyként az **EXE-tömörítő** felhasználásánál, hogy ezek a kitömörítést nem díszítik végzik. Összehasonlításképp, ha úgy próbálnánk "tömöríteni", hogy az adatfájlamkat először a **PKZIP**-elünk, majd ezek mindegyikét (ahány adatfájlunk csak van) **ZIPPEZEXE**-vel **EXE**-síteniünk (+10k/adatfájl - *miccsoda* parafálás!), majd ezeket 1 adatfájlba fűznénk, akkor a saját programunknak először is az adott adatfájl-**EXE**-jét vissza kellene írnia **LEMEZRE** (amennyiben az összes adatfájl 1 db vagy fájlban van, pl. a *Xeen* 1. magja), azt láttatnia, hogy szintén a **LEMEZEN** megjelenjen a kitömörített állomány, majd az egészet beszippantania (**LEMEZ**olvasással) a memóriába. Hihetetlenül lassú, helyepazarló és egyáltalán nem **ELITE** eljárás.

Érdemes lenne arra kitérni, szabad-e, etikus-e dymódon nem saját (ki)ömörítőket felhasználunk a programjainkban. Nos, ez olyan téma, mint mások **MOD**-lojásztárnak felhasználása, lehetőség szerinti nevének megemlékezésével. A témakör elég komoly felkészültséget igényel a kódtektől, így úgy vélem, nem szégyen, ha valaki a programjában **NEH** saját tömörítési algoritmust vagy épp decrunchert használ. Itt egy fűszér következtetése volna azon demokrádiásmagokról, melyek a **PKLITE/LZEXE** decruncher rutinját használják (és persze ott nem közlik a szenével), de a #coders-en lefedtő társaság, érthető okokból, inkább felebről felebről...:)

Hozzunk létre egy **HEADER.ASM**-ot a következő tartalommal:

```
.model small
.code
end
```

Ezt a **TASM**-mal lefordítva kapunk egy 512 byte hosszú **EXE**-t, amely tuitatása természetesen tilos. Ehhez az **EXE**-hez másoljuk hozzá egy **copy /b** paranccsal a letömöríteni kívánt adatfájl-t, pl. ha az **ScEnE.TxT** névre hallgat, akkor a **copy /b header.exe + ScEnE.TxT**-t adjuk ki. Erre az egész **COPY**-zgatásba azért van szükség, mert az **LZEXE/PKLITE** kizárólag tuitatható fájl-eket tömörít, de az abszolút nem érdekli őket, van-e egyáltalán bennük kód. Ezért a letömöríteni kívánt adatfájlok elé ilyen egyszerűen befűztünk egy ezobvány **EXE** headert, s így azt az **LZEXE** programlónaként átkérli s így le is tömöríti. A végeredmény **EXE**-n még egy kis módosítási végre kell hajtanunk, ui, annak **Load Image** alze-a, ami az **EXE** fejlécében van megadva, még mindig 0, és így az **LZEXE** sem lenne hajlandó letömöríteni; tuitassuk le a kóv. programot.

uses dos;
Var WordFile: file of word; (elég furán fest ez, hogy ugyanezt a fájl-t egyszer byte-onként, egyszer meg word-onként írjuk ki. Ennek oka az, hogy a fájl pontos méretét csak byte-fájl-oknál kapjuk vissza meggyűlöltelen (mínce - 1 - 1 byte tévedés), míg a fejléc megváltatott word-mé-
re-közvetlenül, átalakítások nélkül átkérjük abba visszatérni, akkor word típusú fájl-ként ártademes a fájl-ra hivatkozni)

ByteFile: file of byte;
FileSizeInBytes: longint;
DivWord: word;
ModWord: word;
begin

assign(ByteFile, paramstr(1));
reset(ByteFile);
FileSizeInBytes := filesize(ByteFile);
close(ByteFile);

divword := FileSizeInBytes div 512 + 1;
modword := FileSizeInBytes mod 512;

assign(WordFile, paramstr(1));
reset(WordFile);
seek(WordFile, 1);
write(WordFile, modword);
write(WordFile, divword);
close(WordFile);
end.

Ezután már ráéraszthat az eredmény **EXE**-re az **LZEXE** (**LZEXE** Nénev).

Most teendők a következők: ha egy **EXE**-t letömörítünk az **LZEXE**-vel, akkor az a tömörített adatokat az **EXE 0020h** pozíciójától tárolja el, valamint maga a decruncher rutin az utolsó 340-350 byteot foglalja el az **EXE**-ben, így az eredményül kapott **EXE** első 32, ill. utolsó kb. 340 byte-ját kivágjuk (a 2. paraméternek adjunk pl. **COMPRESSED.DAT** nevet, ezzel is jelezve, hogy ez már tömörített és közvetlenül beolvasható adat). A vágást elővágó **PASCAL** prog (**cut.exe**):

uses dos;
Var InFile, OutFile: file of byte;
b: byte;
InputFileSize: longint;
begin

assign(InFile, paramstr(1));
reset(InFile);
InputFileSize := filesize(InFile);
assign(OutFile, paramstr(2));
rewrite(OutFile);

repeat
read(InFile, b);
if (FilePos(InFile) > 32) and
(FilePos(InFile) < InputFileSize - 340) then
write(OutFile, b); (csak a tényleges tömörített részt írjuk ki fájl-ba)
until eof(InFile);
close(OutFile);
end.

Ezt a három lépést persze nem árt **BATCH**-osítani. A **Batch paramétereként** adjuk meg azt a fájl-t, amit le akarunk tömöríteni, és gondoskodjunk arról, hogy az már tárgyalat felépítésű **header.exe** az aktuális könyvtárban legyen. A **CODER.BAT**:

@echo off
copy /b header.exe + %1 _tmp.exe
cd /b %1
lzxex _tmp
cut.exe _tmp.exe _tmp2.exe
del %1
ren _tmp2.exe %1

És végül a legfontosabb: a kitömörítő rutin. Kezddéknem nem ajánlom, hogy kikezdjenek akár az **LZEXE**-vel is, hogy kihalásszák belőle az adaptálható rutint- nekem is valami fél órámba került, még összehoztam és feleszteltem az alább látható kódot.

```
mov dx, 0010h
lodsw
mov bp, ax
00069: shr bp, 1
dec dx
jne 00073
lodsw
mov bp, ax
mov dx, 10h
00073: jnb 00078
movsb
jmp 00069
00078: xor cx, cx
shr bp, 1
dec dx
jne 00084
lodsw
mov bp, ax
mov dx, 10h
00084: jb 000A8
shr bp, 1
dec dx
jne 00090
lodsw
mov bp, ax
mov dx, 10h
00090: rcl cx, 1
inc cx
inc cx
lodsb
mov bh, 0FFh
mov bl, al
jmp 000BB
000B8: lodsw
mov bx, ax
mov cx, 03
shr bh, cl
or
```

```
end
ah, 07
je 000C3
mov cl, ah
inc cx
inc cx
000BB: mov al, es: [bx+di]
stosb
loop 000BB
jmp 00069
000C3: lodsb
or al, al
je 000D1
cmp al, 01
je 000D1
mov cl, al
inc cx
jmp 000BB
000D1: mov bx, di
and di, 000Fh
add di, 2000h
mov cl, 04
shr bx, cl
mov ax, es
add ax, bx
sub ax, 0200h
mov es, ax
mov bx, si
and si, 000Fh
shr bx, cl
mov ax, dx
add ax, bx
mov dx, ax
jmp 00069
Ready: ret
```

A kitömörítő rutin bemendő paraméterei:
DS:SI: a tömörített adatfájl memóriabeli címe
IVLI, először **b*ssz**álókba a memóriába a kitömöríteni kívánt fájl-t, ui, ez a módszer közvetlen, buffer nélküli fájl-olvasást/írást nem tesz lehetővé!

ES:DI: hova végézzük a kitömörítést?
Természetesen **CALL**-al hívjuk, ezért is van ott a **ret** a kódpéskor.
Mivel a decruncher rutin lekezeli a szövegszűrésokat is, ezért akár **MOD**-okat, **BMP**-ket is tömöríthetünk ezzel az eljárással, hisz a kitömörített fájl hosszára nemesen 64k-e korlát.

Egy kis trükk VGA-ra (CIE-KILL)

Guten Tag meine Damen und Herren!
Itt is a **CIE-KILL** with another mega stuff: **DOTFADE**!
Well, bizonyára sokan vannak közületek, akik sötétrege nértérek azeket a gyönyörű elporladó effektsokor a járákban. Most titelem a Budapestra gondolok, de van még 1000, amelyek ezzel az elporladó effektsal dolgoznak, és **LÖNI**!
Hölygöl és Uhm, örömmel jelentkezem be, hogy a **CoV** hasábjain is leközölte a kódot az a bonyolultnak nem mondható, ám levertébb tárványos zutalocsa, itakam hozzá egy kis keletet is gondolva erre kódokra, akik egy plain rutinnal nem boldogulnak.

Maghássa egyszerű, a rutin headerje bőven magyarázza, de had idézzem kedvenc **SUPERVISOR** omat: "Legjobban a pldprogramokból lehet tanulni..."
Szóval ENJOY!

```
.model small ;what else??
.386 ;-( (no need, but fun)
VRAM equ 0A000h
UP equ 1
DOWN equ 0
```

```
.code
mov ax, 13h
int 10h
```

```
mov ax, 0 ;őrdt leolvasva kapjuk a
int ah ; "random" értéket
mov cx, RandomSeed, dx
xor ax, ax ;DS:0000 táltéssza a memóriát
mov dx, ax ;az egyszerűség kedvéért most nem
mov ax, VRAM ;töltök be képet, dmer szűrés
mov es, ax ;szűrés módosítható
mov cx, Direction, UP
mov si, 100h ;just for fun
call DotFade
mov ah, 0
int 16h
```

```
mov es, Direction, DOWN
call DotFade
mov ax, 3
int 10h
mov ax, 4c00h
int 21h
Direction db 0
RandomSeed dw 0
```

```
input: DS:SI = a 64000 byte os kép címe
ES = 0A00h
; Direction = UP <- "leporlász"
; vagy: ES = 0B00h
; Direction = DOWN <- "leporlász"
```

```

Use Fade:
xor cx,cx
@3: push cx
mov cx,010h
mov ax,cs:RandomSeed
@1: shl ax,1
jnb @2
xor al,020h
@2: loop @1
mov cs:RandomSeed,ax
pop cx
mov bx,ax
cmp cs:Direction,DOWN
je @4
mov al,ds:[bx+si]
mov es:[bx],al
jmp @5
@4: mov byte ptr es:[bx],0
@5: loop @3
ret ; ) kicsi a bors de erős
end

```

CREATIVE AWE32 (Hotta)

A PC-s hangkártyapiac manapság nem szűkülödik a meglepetésekben, újdonságokban; a GUS forgalmazásának kezdete óta meglehetősen gyakran jelennek meg a jobbnál jobbnak hirdetett kártyák. A jó öreg *Creative Labs* sem ültetett télenül *SoundBlaster* családjával; az FM szintézis már kissé elavult, ideje volt kihozni egy wavetable kártyát a cégér becsületének megtartásához (a *WaveBlaster* most na az ázmírsík irda, az csak egy kiegészítő volt az SB16 hoz).

Nos, ez lenne az AWE32. A *Creative*-nak persze kapóra jött mindehhez, hogy időközben felvásárolta a profi hangszerpiacon ténykedő *EMU* céget, kinek *Proteus* szintetizátora tette oly híressé és elismertté a korábban a PC platform legjobb kártyájának tartott *Turtle Beach MultiSound*-ot. Így tehát minden esély megvolt rá, hogy egy igencsak jó minőségű termékkel tudnak előjönni. Lássuk, mit is tud a kedves páciens!

Az AWE32 a polgári néven *Advanced WaveEffects 32* - egy *SoundBlaster 16MultiCD* kártya, kiegészítve egy wavetable szintetizátorral. Nem is akármilyen, ugyanis az AWE (névéhez méltóan) 32 digitális csatornával rendelkezik a GUS-hoz hasonlóan, viszont 32-ndrendű polifóniáknál (azt így kell szépen mondani, azt jelenti, hogy 32 digi hang egyidejű megszólalásánál) is 44.1 kHz-en játszik le, szemben a GUS-sal, aki sajnos csak 14 hangig bírja a 44.1 kHz-et, utána folyamatosan romlik, és 32 hangotmár csak 19 kHz-el présel ki magából. Utóbbi tulajdonságot persze általában nem illik reklámozni, de azért jó, ha tudjuk, hogy a 32 voices 44.1 kHz! mondatok a GUS debozán igazak, de nem azonosak a 32 voices at 44.1 kHz! felirattal, mert egyszerre sajnos nem megy a kétő.

A szinti tehát feltétlenül jó minőségben játszik le, kérdés csupán, hogy a hardware-t mivel elejük. Gyánlag 1 Mbyte ROM hangszert kapunk, és 512Mbyte RAM-ot, ami 32 megás bővíthető normál 9 bites SIMM modulokkal. A hangminták feltöltése a RAM-ba a PC buszán keresztül történik, nem MIDI-vel a *Sample Dump Standard*-ot, vagy *SysEx* üzenetekel használva, ami végül is nem szabványos, de legalább gyors (a MIDI protokollal 4 mega hangszert feltöltése a RAM-ba kb. 45 perc; vesz igénybe, mint pl. a *TurtleBeach Monterey* vagy *Rio* kártyáknál...).

Az AWE32-n két memóriabank van, és szoracsátlen módon mindkettőt fel kell tölteni ahhoz, hogy működjön, ráadásul megegyező nagyságú SIMM-ekkel, eltérőkkel nem fut a rendszer, így nem sok választásunk marad: 2M (2x1M-SIMM), 8M (2x4M) vagy 32M (2x16M). Pedig meg lehetne oldani, hogy külön kezelje a chip mindkét bankot, téss *Turtle Beach* kártyák. Ráadásul az utolsó esetben titokzatos okok miatt nem is használhatjuk mind a 32 megánkat, ugyanis az EMU8000-es chip, a szinti felke csak 28 mega RAM-ot hajlandó megcímezni, mert a maradék 4 megát ROM-ként kezeli. Ez a probléma azonban, a 16 megás SIMM modulok ára miatt valószínűleg nem fog sokaknak problémát okozni.

A kártya SB16 része teljesen változatlan. Adib- és SoundBlaster-kompatibilis, stereo, 16 bites

digitális és lejátszás/harddiske/harddiskről, 5kHz és 44.1kHz között állítható mintavételezéssel. OPL-3 FM szintetizátorchip, 4 operátoros 11 hanggal, vagy 2 operátoros 20 egyidejű hanggal. CO-ROM interface háromféle - *Creative*, *Sony* és *Mitsumi* - CD-ROM-maghajtó számára, és jelfeldolgozó processzor, *A-Law*, *Mu-Law*, *CTADPCM* és *IMADPCM* tömörítéseket támogatva.

A beépített jelfeldolgozó processzor a tömörítésen kívül végre valósidajú effekteket is produkál. Kétfajta készlet közül választhatunk, az egyikben egy *Reverb*-et (zengelő) és egy *Chorus*-t használhatunk; előbbi különböző nagyságú termek akusztikáját szimulálja a virtuális falakról visszaverődő rezgések hozzáadásával, míg a *chorus* teltebbé, tömörebbé teszi a hangzást. A másik készletben az ún. OSound rendszert használhatjuk, amely a térben helyezi el a hangokat, ehhez azonban a hangszóróinkat megfelelően kell beállítani a szobában, és jómagunknak is egy bizonyos pozícióba kell ülnünk, mert csak pontosan a két hangszóró között, tőlük egy bizonyos távolságban érvényesül ez a speciális hatás. Sajnos egyik effekt sem programozható, saját effekt-algoritmusainkat nem iuttathatjuk az ASP-n, összesen a 8-8 beépített zengető és kórusaffekt vagy a OSound rendszer körül választhatunk.

A szinti *General MIDI*, *Roland GS* és *MT-32* kompatibilis. A *General MIDI* hangszerekészlet az 1M ROM tartalmazza. Namármósi 128 hangszert plusz a debkészetet egy megába szűtött csak mag lehetőségei szerény minőségű hangmintákkal lehetett; ezt a *Creative* azzal próbálja ellensúlyozni, hogy alapbeállításban minden hangszínen jókora zengető és kórusaffekt van, így a sílány hangszerek egészen telien, "élatszerűen" szólnak. Az effektekkel először találkozó felhasználóit hirtelen meg is téveszti ez a hangzás, de azért később feltűnik a magas hangok hiánya és a tompa hangszínlkép.

Ha ezan változtatni szerelnánk, akkor lelrakhatjuk saját hangszereinket, amit az .sbk formátumban tárolhatuk, az utóbbi az ún. EMU *SoundFontBank*-ot jelenti. Egy .sbk file-ban egy egész hangszínlkészletet, bankot tárolhatunk, és az AWE-nál egyszerre 128 bank is feltölthető a memóriába, melyek közül a *MIDI BankChange* üzenettel tudunk választani. Hangszereditáló program nem jár a csomaggal, de a *Creative* elkészítette a *Vienna* nevű szerkesztőjét *Windows* alá, amely tudunkkal shaware, így beszerzése nem jelent nagy gondot. Ennek segítségével tudjuk igazán kihasználni a kártya által nyújtott hardware modulációs lehetőségeket.

A *Vienna* az .sbk-n kívül szimla *MicroSoft* .wav formátumú file-okat tud feltölteni a memóriába hangmintaként. Minden egyes hangmintához két burkológörbe (*Envelope*) és két: *AlacsonyFrequenciás Oszillátor* (*LowFrequency Oscillator*, LFO) tartozik, mint moduláció-forrás. A *Reverb* és a *Chorus* effektek mólýsége, hatása is külön-külön állítható minden egyes hangszínról, plusz még egy aluláteresztő szűrő is tartozik ide, 100 és 8000 Hz között választható vágási frekvenciával. A burkológörbék 6 lépcsősök:

- **Delay:** A késleltetési idő a billentyű lenyomása és a felltás kezdeteközött (bár belegondolva: igazán gyakran nincs arra szükség, hogy egy hang na a leütéskor, hanem egy-két másodperccel azután szálaljon meg...).
- **Attack:** A felltás ideje, ami ettől a minia eléri a maximális hangertőt.
- **Hold:** A maximális hangerton való kitartás ideje.
- **Decay:** A kitartási szintre történő lecsengés ideje.
- **Sustain:** A kitartás szintjének harigereje. Ezen a hangerton szól a hangszert mindaddig, amíg lenyomva tartjuk a billentyűt.
- **Release:** A leengedés időtartama, amely alatt a hangert nullára csökken.

A lent *Envelope*-struktúra meglehetősen gyenge, mint látható, csak egyetlen helyen állítható az amplitúdó, a görbe szinte, mégpedig a kitartási fázisban. A többi fázisnak csak az ideje állítható, a szinte kötött érték, ami egy picit azért besűkül a szabadságunkat. A GUS-

nak is 6 lépcsős a burkológörbe, de ott viszont minden lépcsőhöz állítható az időtartam és a hangertő.

Az LFO-k 0.042 Hz és 10.71 Hz között állítható frekvenciáit szinuszhullámot generálnak. Ezzel a szinuszzel egyérszt a hangminta lejátszásának frekvenciáját modulálhatjuk, így ún. vibrato hatást kapunk, mely során a hangmagasság folyamatosan változik az alaphang körül. Az LFO-vel a hangertőt is modulálhatjuk, így kapjuk a tremolo effektet, amr egyfajla lüktetést visz a hangzásba. Modulálhatjuk továbbá az aluláteresztő szűrő vágási frekvenciáját is, így kapjuk a grátrtorzítókból ismert *wah-wah* effektust. Az LFO hánýossága, hogy egyfajta hullámmórmát geret, szinusz, pedig háromszög- és négyszögjelek jól jönnének recsegős fúvosok készítéséhez.

A burkológörbékkel szintén nem csak a hangertő változtatható, modulálhatjuk a hangmagasságot: például ismét csak a fúvosok készítésénél hatásos, ha a felltással kicsit élesebben szól meg a hangszér, azaz a hangmagassága a lejátszás elején csöppet felút, majd visszatér az alaphangra. Demodálható a szűrő is a burkológörbével: csökkentésük például a vágási frekvenciát a zongora lacsengés fázisában, ugyanis az "élő" hangszírnél a magas felharmonikusok hamarabb halkulnak el, mint az alaphanghoz közeleik.

A *Vienna* segítségével a loopolási pontok is beállíthatók. Készíthetünk *multi-sample* hangszereket, ahol akár minden billentyűhöz más hangszert rendelünk. Az EMU8000-as támogatja a *multi-layer* hangszínlket, maximálisan négy *layer*t használhat egy hangszér. Ez azt jelenti, hogy egy hangszínl lejátszásakor, egy billentyű leütésekor egyszerre négy hangmintánk szól meg, és mindegyiknek külön-külön állítható az összes modulációs paramétere. Ebben nagyon rugalmas a kártya, illetve előnye még az is, hogy *NRPN*-es (*Non Registered Parameter Number*, azaz az *MMA* és a *JMISC* által nem regisztrált paraméter) *MIDI Manufacturers Association*, *Japan MIDIStandards Committee*) kontrollereken keresztül a legtöbb modulációsparaméter változtatható, azaz a MIDI dalunk lejátszása közben alakíthatjuk a hangszereket akár az LFO-t, burkológörbét, és természetesen a *Reverb* és *Chorus* effekteket is!

A *Creative* az alacsonyabb piaci ár kiakllásának érdekében nem tett beépített MIDI lortitót a kártyára, mivel ez még egy processzort jelentett volna. Ehelyett a csomaghoz kapunk egy rozsdens MIDI lortitőprogramot (*AWEUTIL*) DOS alá, amr egy NMI (nem maszkolható megszakítás) hátán csúszul, és az MPU-401 portra érkező MIDI üzeneteket közvetíti az AWE felé, így a legtöbb DOS-os, MPU-401-et használó játék fut, de gond van a *protected mode*-ban lútó játékokkal, ahol csak igen elvétve működik a lortitő. Nemrég jelent meg egy újabb TSR program, ami esetleg segíhet a fenti problémán, ha az *AWEUTIL* nem működik, a neva *SBMPU401*, azt érdemes az AWE-tulajdonosoknak beszeresni. A *Creative* igéri, hogy a játékvárókkal folyamatosan körtti magállapodások miatt a közeljövőben a legtöbb game közvetlenül fogja támogatni az AWE32-t, és biztat, hogy ha nem megy a *wavetable* MIDI, attól még a kártyán lévő OPL-3 FM szinti ugyanúgy szól az MPU-t támogató játékok alatt. Csakhát az FM...

A legtöbb vád a hangminőség miatt ér az AWE-t, sokan állítják, hogy nagy a kártya alapzaja. Nos, az erősített kimenet valóban minősíthatóellenül sűg, és a *LINE OUT* alapbeállításban igencsak gyenge ímet ad ki. Nem kell ezért egyből aldobni, vagy leszőlni a kártyát: aki ismeri az SB16-ot, tudja, hogy hol van a probléma, és hogyan lehet kiküszöbölöni. Egyrészt az alapbeállítás jócskán kiemel a mólý és a magas tartományt, amire semmi szükség, ha a *LINE OUT*-ot használjuk. Ennek kiküszöbölására például a *Windows*-os *AWE Control* programban húzzuk középra mindkét hangszínszabályzó potméiert, a kimenetet pedig az *Output Gain* opcióval frözzük rendbe; állítsuk maximumra (4-szeresre) az erősítés értéket. Ezek után erősítőhöz csatlakoztatva a *LINE OUT*-ot, a sűgás nagyságrendekkel csökken, szinte eltűnik, és nagyobb lesz a dinamika is. Ezt a hangminőséget meghalva nem valószínű,

Finnachi, ADPM, etc. I, de ezek egy megadott idővel voltak késések csak időmérővel. Működés megfigyelném, hogy az ADPCM nem olyan rossz, mint egyes emberek állítják. Itt az időzítés magam is. Elég egy példa, hogy a CD I-nál is ADPCM lenne nyomtatva. Tehát maga a projekt veszendőbe ment, de megmaradt az.

A kódolási algoritmus egy zömlelel kezdődik, amely az impulzussal veszi felgyelmebe. Tehát, vektorosan láz találunk a hullámot. Látjuk, hogy kicsit előugrott magam, de az algoritmus realitásban képes működni mindenki irányában, továbbá láz ki vesz a társaságot, hogy sinus intenzitási értékek, szinte nem is lehet majd meghallani a minőségromlást egy Hálójú szűrővel.

Itt sajna még lehet, mivel egy digitális minőség lehetett hullázzal és a kompenzációs egy létszámot illeszkedik hangnyom láz a végeredmény. Ez pedig nagyon "kiszor" a rajt.

A C + + időzítés még kicsit strukturáltabb, van benne egy jól GOTO, etc. Megpróbálom commentezni, de úgy érzem, hogy eléggé primitív antioz, hogy bármely megértés nélkül is.

Horta

H&M

Ex öz amil mənən lenyomok. Sok unqi məstudiam

```
#include "cache.h" //Bullwinkle
```

```
void compressing()
```

leadshlcrache cache(0,0,0,0,0) /Delme 2010.01

```

        up = 53,)
else

```


CoV Évkönyv'95

MEGJELENT!

A tartalomról:

Játékleírások: C64-re többek között az előző év hazai slágerei (Gonosz herceg, A Gálya, Wasted Time) mellett Patton VS Rommel, Amigára pl. Kolumbus, Murder, Chaos Engine, PC-re minden addiginél teljesebb Settlers, a régen várt Ravenloft, Heimdall 2, Companions of Xanth, valamint olvasói kérésre Stroughold, Seven Cities of Gold, Prince of Persia 1-2...

Autószimulátorok: Ami a PC-s játékok 2-ből kimaradt (Car & Driver, Indy 500, RAC Network Rally, Stunts, Vette, Crash Course, Test Drive 3 bővítése)

Törvös-Mákos: Bennie pl. Worlds Dawning, Tracksuit Manager, Ocean Ranger, Shadow of the Beast 3, Future Wars, Myth, X Wing, Alone in the Dark, Putt Putt, Fatty Bear, Scorched Earth, Tank Wars... meg egy pár kiegészítés az eddigi leírásokhoz, csak úgy emlészve (Nick Faldo... DOC, King's Bounty, Speedball 2, Space Rogue, Laser Squad 2).

Elsősegély: C64, Amiga PC — elsősorban olyan dolgok, amik a Lexikonból kimaradtak

Felhasználói információk: Pl. C64-re Art Studio, BHP Virus, EGA V3.2, ismertető a hangdigitizáló használatához (Speech BASIC), I-M demo Creator, Prg.technika, FLI Főpkirakó, Lettermaker V1.0, Raster Editor, Bővebben a spritekezelésről (általános fogalmak, Sprite Editor, Sprite Scope), Amigára Demo Maniac...; PC-re pl. összefoglaló a zeneszerkesztőkről, lejátszókról (MOD-ok, MOD Player-ek, Scream Tracker 3, Recording Session)

264 oldal, ára: 598,- Ft, előfizetéssel csak 498,- Ft

COMPUTER VILÁG

ÉVKÖNYV '95

C64 • Amiga • PC



KÖNYVEK
COM-WARE

WASTED
TIME

Kalandjátékok C64-re, mágneslemezre.
A Wasted Time: 599,- Ft, a Gálya : 799,- Ft (ÁFA-val és postaköltséggel). Megrendelhető a kiadótól a befűzött levallal utánvétellel, vagy megvásárolható a kiadónál, illetve a ComputerBooks Kft.-nél (Bp.XII.Tartsay V.u.12.), az Acomp Kft. üzleteiben és az impresszumban felsorolt üzletekben.

A Gálya

SZÁMÍTÓGÉPES TIPPEK & TRÜKKÖK LEXIKONJA



AMIGA • C64 • NINTENDO

SEGA • ATARI • PC

KÖNYVEK
COM-WARE

SZÁMÍTÓGÉPES TIPPEK & TRÜKKÖK LEXIKONJA

Több ezer
POKE,
CHEAT,
és tipp

C64-re, Amigára,
PC-re és konzolokra

MEGJELENT!

Ára: 699,- Ft helyett
előfizetéssel: 599,- Ft

Imár itt is megvan az UNSZMEKKI és CoVboy! A kérdőívekről egy nagyon fontos kérdés lemaradt: Mennyi az IO-d? A Mennyi az IO-d? 81-10 között C10:100 között E fölött uccse lett volna senkié, mert az olyan nem szavaz 70%-ban játékleírásokra. (A posta az oké.) Azon is röhögtem (kinomban), hogy a fantasy-rovat nem kell, oszt így is tiszta kalandlap az egész újság. És ne legyen rejtvény? Akkor miért írok levelet annyian minden hónapban? (Na, ez számomra is örök rejtvény! — CoVboy) Oo a legjobban a 15-17 éves átlagéletkor tetszik — ezeknek ír a DAOA olyan fellengzősen? Kicsik vagyunk ám! A pilótapezsztőjártókat folytatva én is megírtam, hogy küldök pezszt, ha nem bírok ki a lőiskoláról és UV-znem sem kell), meg a kolezből és diplomám is lesz. Meg ha addig még 1.000 Ft,— alatt lesz az ára, meg ha lesz lakásom, kocsim, nőm és... IAddigia kiszárad a vesém. Nem lehetne egy szimpla üveg sör, de most azonnal? — CoVboy) Van egy viccem is: Nyuszika (ismét) depressziós. Megy az erdőben. Elé ugrik a jó tündér: — Nyuszika, ma jó napom van, teljesítem egy kívánságod. Na mondd, mit kívánsz? — Dögölj meg! Most pedig a TOP TEN: (Nice. Slice. Éljen a monokin! És a TOPless Posta — CoVboy) Bye: MIKI-NG (PÁSZTOR MIKLÓS), Tapolca CoVboy: Jajja! De sok a baj! Semmi se jó. Elő a motétával, elő a mákkal! Meg az faszit zöldteákkal. Fellengzősen ír a Oada? Majd a hátára csepkodunk, sebjaj. A Lajos (ls) betett neked? Az korrekt. Legközelebb ne engedj a hátad mögé senkit! Mag itt vannak ezek a lányok is: nem omlanak a lábeid alá... Próbáld meg esetleg elgáncsolni őket. Hát ha az segít. Addig is küldök egy pozitív életérzést sugárzó reklámkát, mintegy elsősegélyként.

SZ'O(C)REÁL, Párizs



**5 orvos közül 4 ajánlja,
mert ez nyerte el a svájci
vitaminkutató intézet ajánlását**

Partytime

Kedves Lajos! Leveled megkaptam, köszönöm. (Nem stim-mel. A megválaszolt levelek én vagyok, amire nem érkezik válasz, az a Lajos — CoVboy) Természetesen megírtam, hogy a család az első. (Igen, De a Fredi a második! —

CoVboy) Némi info a Vár-Partyról: sajnos nem sikerült úgy, ahogy terveztük. Ot előadásból három elmaradt, mivel az előadók egyszerűen elfelejtettek eljönni. Több, mint 10.000 forint hiánnyal indult a rendezvény. Szerencsére sikerült lefoglalni a kiadásokból. A Guru is úgy eszt 11 óra után érkezett meg. A technika is összeesküdött ellenünk. Mivel az Escom Computer szintén elfelejtett eljönni, nem volt gépünk a PC csoporthoz. Teljesen a padlón voltunk. Hogy izgalmasabb legyen a dolog, kipróbáltam a videoevőst, ami a TV-lánchoz kellett, majd a két audio-orosítónk is. No GFX-no music — multimedia. Szerencsére az utolsó pillanatban sikerült PC-t szerezni a Therapy Team segítségével, és feltámadt egy audio erősítő is. A TV-lánchoz egy videós elosztóval sikerült összehozni. Kb. 250-300 résztvevő volt csúcsidőben. A compon rengeteg PC induló volt. Sokak szerint ennyi még sehol nem volt. Az Amiga, C64 produkciók sármakak. A PC-szekció viszont hihiholatlanul jó színvonalat hozott. A party szervezésében ott is kb. félélv munkája feküdt. Ennek ellendro elismerés és anyagi hasznai: O. Ebből kifolyólag az volt az utolsó rendezvényünk. Ennyi. Tisztelettel a szervezők nevében: FINTA CSABA, Vápalota CoVboy: Hajhaji! (Ugy látom, végig fogom csujogtatni ezt a Postát.) Sok a baj! Nem jöttek el az előadók? Vafajha érthető a dolog: én se szívesem adom elő, emiatt egyszer már ártottam. Ilegalább tudod, hogy mitől volt 10 ml hiány! No music—No GFX — fájerezni azért még mindig lehet, sebjaj. Lényeg, hogy jöttek bőven a humanuszok. Elismarás, anyagi hasznai nulla? Na bum! Fő a vidámság. Meg olyan kellemesen eltöltötték az időtöket vele, nemde? Ez volt az utolsó ilyen rendezvényetek? Akkor most üres peccetekben adjatok ki mondjuk újságot. Az sa rossz.

Radio CoV

Szasz CoVboy! Köb 1/2 éve veszem ezt az újságot és nagyon tetszik. Biztos azért, mert jó. (Milyen kellemesen csatlódnál, ha megrendelnéd a 1/2 évnyi idősebb CoV-okat is! Csekkat esetleg tudok küldeni — CoVboy) Persze, ha az ember nincs tv-közelben, vagy szóttörte a lővéjét az alternatívára, gond van. Semmi baj! Szóllanak a kúrtók és a haisonaki itt van az éteri réme, a Radio CoV! (Correct. Univerzális, audio/vizuális/nyomatott multimédia-fertőzés! Ha e HIV-vírust kiirtották a dokik, folytathatják a CoV-val. De az lényegesen ellenállóbb! — CoVboy) Fogható az ország egész területén. Nézzük a műsort: 8.00: Adáskorzés 8.05: Épp ez jutott a mikrofonba... 8.20: A Gyermek Center ajánlata (Az most pihen. Helyette legyen mondjuk '8/2. Sakk-sakk' — CoVboy) 9.00: Szedjük szét az Öregot IC64 felhasználói rovat) Benna:konvozelés #12B346974 Szorított rásztekockák 10.00: Hot Stuffz 64 Játékleírások mindenkinek 11.00: Szív küldi... 64 kazettások kívánságműsora 11.45: Fizetott Amstel, Kalsor és Gösser reklámok (Akár taimészetben is fizethető — CoVboy) 12.00: Jó chédhez szól a tehénbőség 12.30: Ki nyoi ma? A be nem küldött anyagokért t-1 CoV póltól nem sorolunk ki. 13.00: Beszélni nehéz Adásszünet, kávésszünet, sösszünet (Érdekes, Pont most állt meg ez órák — CoVboy) 13.30: Kacsavadászaton Plus4-esek műsora 14.00: Tökös (Májkos) beküldött rádiókat hallgatunk, közben meg énekeljük, hogy 'Bájbáj glí, bájbáj hepinesz... — CoVboy) 14.20: A Games Center ajánlata Amigáia (Jump B.20 — CoVboy) 15.00: Mi van az Amigában Amiga felhasználói műsori, benne: pattozó buborékok, rádiók, lősszerkesztők 16.00: Hot Stuffz Amiga

17.00: ApróCoV A hallgatósági hirdot 17.30: Mennyit bíli anyu pénztárcájá? Az ACOMP Kft ajánlata 18.00: PC a WC-n PC-felhasználói műsori, benne a V8SCGA kártyák programozása. Ne féljünk az egéttől, Mit kell tudni a vár- és CO-ROM-okról. 19.00: PC HOT STUFFZ 20.00: CoVács család Folytatásos rádió regény 20.40: Reklám 21.00: Spothlik A Microprose Soccer bajnokság mérkőzéseinek eredményei 21.30: Nosztalgia felőia 1985-ös és régebbi programok ingyen-caknek 22.00: A COM-Ware Kft ajánlata R. White: Így működik a számítógép ICoVboy: És így tehatod tönkre... SpV 2-6-25 sorozat, CoV 18-39 sorozat PC-s játékok 2. Gálya, Wasted Time 22.30: CoVboy bá' levelesládája 0.00: Jó éjszakát, gyerekek (Színvonaljelzés az UHF-sávon — CoVboy) Szexuális felvilágosítás (mai téma: Strippoker Live, Mages Staff Slide) 1.00: Szőrekeztató műsori CoVboy-jal, tehénbőségessékkal, sörrel, meg amlkell. 2.00: Műsorzárás. CoVboy jóéjszakát kíván. Minden páros órában News és talajvizállásjelentés. Ennyi! KÖNIG KRISZTIÁN, Budapest U.I.: Küldjétek máit, amit rendeltem. INem tudom, inít rendelélt, de szerintem csakkakaf. Küldöm — CoVboy)

Levél mandinerből

IVANOV GYÖRGY, YEEETI, Dobrocan el véle. Ja, a novemot elfelejtettem lelni: milyen a debreceni WC-papir. Itt a vége, fuss roccenbat? Nem? Most legalább megtudod, katarsat. CoVboy: Egyébként jártál má Oeb-Ja igen, nem Ártana beszerezni pár női munlelőten szerkesztőt keresni. Például engem. nekem, Ezéit a CoV új számától kérek új fe-hagynám, hogy egy ilyen analfabéta ugasson lion). Dada, Oot, Joe, Tibsolt), én nem figyeli ide! Hé, fiúk (Jahny, Hencu, Brian (tho fogatsz. Ezéit gondolom most CoVboy te ne és rovatvezetők hírsáha folyton hülyeségeket még tetézi ez is , hogy a pioli programozók sein vezetss (a CoVboy Postán kívül), és ezt el senkinek — CoVboy) Egy k...a rovatot én buktam lol Pedig én eddig nem hittem nat), de elég hülye vagy. (Putty! Most mag főnök a CoV-nál? Ahhoz képest (már bocsá-dolkodni rólad is CoVboy! Ugyebár te vagy a Guru 94/6 36. oldal legfelül), elkezdtem gon-senki sem hitte el — CoVboy) loiaszlán, rálye (Putty! Most lebukott! Nekem bezzeg Amikor kiderült Bianaól, hogy ő az öfletok ki-Kedves drága CoVboy—a többiek! CoVboy: Tisztelet ósállati Lavele nagyon bol-doggá tett. IKülönösen, hogy így felfelé írót-dott — így rendkívül idegesítő olvasni, tehát azonnal elhelyeztem a biend new tehene rovatban, hogy más is örüljön neki.) Igazán hálás vagyok, hogy anyagcseréja közben rám gondolt, és az egészségügyi papír jelentős részét erre pazarolta, hogy emlékedett gondolatalt rám, s rajtam keresztül az utókorra hagyja. Először nem tudtam, hogy a 'Tartalomhoz a forma' típusú elképzelés karingott a fájében, vagy esetleg egy erősebb szorulás kásztette önre ezt az edethordozót, de végül is ez most mindegy. Viszont a műből kiderültak elkészültének egyes fázisai is: lendületesen indul (audioef-fekt is van: égl haisonák zengenek), a rövid bevezető effektok után hirtelen drámai csúcspont a költői kérdéssel (kiváltója talán egy hoveny szorulásos állapot), az anyag átmonetileg zavaróssá válik (kísérőjelenség ugyanaz, ez lehet a mákostészta), majd egy gyönyörű crescendo jelzi a felemelő véget (da jól esett!). Olyan lírei hangulatba ringattam magam, hogy válaszolok a totóponton felvetett kérdésekre: 'ugyebár te vagy a CoVnál a főnök' — hát az természetes. Ki más? Én vagyok a legszebb és a legokosabb;

...ahhoz képest elég hülye vagy — Ah. Köszönöm. De igazad lehet — máskülönben miért is válaszolnék neked? Meg egyébként is: maihét között CoVboy o király; ...ogy k**** rovatot sem vezetsz... — Hát tényleg nem. De pont azért vagyok én a főnök, hogy ne kaljien semmit se csinálnom; ... a CoVboy Postán kívül... — 'nincsen számodra hely...', így folytatódik helyesen a mondat. Nyertem volám? ... Irásaiha folyton hülyeségeket írogatsz. — Mog lehet. De hát épp az előbb definiáltad szellemi állapotomat — ezek után mit vártál? Assembly-listákat? ...gondolom, nem értesz semmihez. — Persze, hogy nem! Hát ha értenék valamihaz, akkor mitől lehetnék én a főnök? Na jó, most már épp elég helyet foglaltál itt, itt az ideje, hogy véget vessék neked. Búcsúzóul egy jótanács: nem ez a fontos, hogy ki o főnök, hanem hogy ki ül közelebb a hűtőszekrényhez!

Forgókínpad (Csárdi Csekklin műsora)

A különszámok vonalkódját elkeléltették. A vonalkódolvasó mindig hibát jelez! SZEKERES ZOLI, Miskolc
CoVboy: Ah, egy igozi olvasó! Volószindűleg az első ezen a szénelmas planétán, aki azért vásárol újságot, hogy a vonalkódokat olvasgassa. Vagy ez valami új divot? Rajtam na mulják: januárban az első dolgunk az lesz, hogy megjelontotünk egy különszámot Vonalkód Világ néven, mondjuk négyszázéit. Hogy addig sa unatkozz, elküldöm neked az EKG-mot kávázás előtt és után — és természetesen néhány előfizetési csekkat. Kellemes fibrillálást!
Nekem az a gyaním, hogy ti bőrfejük vagytok, vagy pedig valami hasonlók. Éljenek a bőrfejük. Egy testvér Miskolcra!
CoVboy: Mindannyian bőrfejük vagyunk. Különösen o Lajos! Persze mindenki más okból: Getto azért, mert a talpán nő a haja; a Lajos azért, hogy basabalt ütőket áruljon az oira részorulóknak; o Bryan azért, hogy ne igojon ki a sorból; én meg azért, mert így alcsóbb a fodrász. IDadától nam tudtam megkérdezni, hogy 'Őn miért bőrfejú, fiam?', mert sa finnül, se hieroglífául nem tudam, hogy van a 'skinhead'. Örömmel tudatom velod, hogy januárban megjelenik o Börfej Világ különszámunk (425,—, de ebben máibenne van az ÁFA is). Oil — küldöm a csekkot.

Tegyetek egy posztot valamelyik CoV-ba, aminek mind a két oldalán van valami. Erre mindenki két CoV-ot fog vanni, és végre nekem is lesz CoV-os poszterem! KOVACS TAMÁS, Pépa
CoVboy: Így korácsony tájékan mindig melagság szokta eltölteni kicsiny szívenet (különösen mióta o rádiátoron elszom). Lásd kivel van dolgod, teljesítem kívánságod, á la Dévényi CoVboy: a mostani CoV-ot — csak mlattad — úgy hoztuk össze, hogy 14 (tényleg, TIZENNÉGYII db A3-os poszter van, és mindegyiknek von 'valomi' mind a két oldalán. Most látom, hogy ez az eddigi CoV-okból is elmondható! Poszterhegyek és mind a két oldalukon von 'valomi'! Szerintem úgy korrekt, hogy te is teljesítsd egy kívánságomat: mivel az eddigi CoV-ok is megfelelőnek kényes elvárásaidnak, azonnal megrendelod az összes számot viszsonrendleg. Küldöm a csekket. Tisztelt COM-Ware Kft! (Hello CoVboy!) Biztos nem tudod (tudjátok), hogy miért nem írok verset. Azért, mert nem vagyok költő. CUL BALÁZS, Dunaharaszti
CoVboy: Áldjo meg o Jósten, t. laváliól (Megúsztal egy csekkot.) Tisztelt Szerkesztőség! Szeretnék utánvéttel megrendelni egy db C64-hez hangdigitalizáló, amely adabterés a jóyok helyére kell bedugni. CSERTEG RICHARD, Baja

CoVboy: Jézusom! Mi az a HO? Sikerült kitalálnom! Ott tesztelték a progykat, mi? Na de honnan a név? Én rájöttem. Igen szégyenlitos magatokat alacsony IQ-tok miatt. IÉn nom. Csak a többiek, mert ők hozzáam próbálják méini magukat — CoVboy! Ezért annak leplezéséül a High IQ névvel illetétek magatokat. A High szó első és az IQ utolsó betűje egymás után

rakva: HO. Zsenális vagyok? (Ez költői kérdés vagy tényleg válaszoljek rá? — CoVboy) Ha tévednék, lid má meg, hogy mi a tene az? Az 1.75 is érdekes: szóval van egy munkatársatok meg egy 3/4. Miért nem kéltő? En ezt nem értem. LÉNART GÁBOR, Balatonalmádi
CoVboy: Háát... Határeset, de nem tudom ellogedni. Ddái sikore a próbálkozás, hogy betűszóól von szó, és még odáig is, hogy valahol az angol nyolvtorulatán kell keresgőlned. IEgyábként hogy találtad ki, hogy az nam egy lányismerősöm — magyar — menegremja? Szabad a gazda? IMég igen, de hamarosan lecsukják. A titokzatos két betű a 'headquarter' szót takorja. Nemnem. Nem kell o szótáriért szalodnod, mert ha a lábadra ejted, esetleg összetör néhány fontosabb csontot. CoVboy bűbő iendas, CoVboy bűbő segít. A 'head' ugyabár lejet jelent, a 'quarter' pedig negyedét, azonkívül az angol mendíneiből beszél — tehát o pontos fordítás: negyedfej. És lón csodál Pontosan ez oz, omi az 1.75-ből hiányzik! A végeredmény: 2. Na, von meglepi? Vigasztaljon a tudat, hogy januárban megjolonik a CoV-Magyar Értelemző Szótár (Világ), amia má most küldöm neked a csekkot. Ötszáz fész.

Elég légen, de már én is írtam egy Leleplezőt, de nem került be a Postába. Az én elképzelésem elég szimpla: szerintem te vagy Balogh Zoli, és ha te vagy, így legyen hatosom a lottón. Mert szerintem csakis egy régi 576-os lehatsz. Vagy tán tévedenék? Azt nem hiszem. CSÖRGÉ SZABOLCS, Érd
CoVboy: Columbo személyesen. Bevallom le-buktam — véga a játéknak. A biztonság kedvéért azért küldök egy 576-olőfizetési csekket.

Ez a levelem 2.0-ás változata. Az 1.0-ásat má elküldtem (ugyanaz akiszerezés, sőrők, minden), de visszaküldte a Posta, hogy 'A vállalat megszűnt!' Most mi van, hogyhogy megszűnt? Pedig én a postacímre küldtem a csomagot! Lehet, hogy én szűrtam el valamit. Ezt a csomagot már a szerkesztőség címére küldöm, így csak megkapod (jártok) má! A végére még egy kis versike (Na persze. Tudtam, hogy nom úszom mag — CoVboy):

Zűg az őji bogái,
Sebessége Vá null,
F erővel hat rá a fal,
Azután ejnémul.

NAGY KÁROLY, Budapest

CoVboy: Na igen o levelet megkaptam, tippekört thanx meg minden — de hol vannak a sőrők?! Azt mondjuk magórtom, hogy Jenő nem telájo miszépsegűnket, a Lejos kitalálta, hogy vonuljunk Mlalgításba. Ennek öröme következő számunk mér Partizén Világ IPaV) címmel jelenik meg, én padig CheBoy néven lököm majd a pítét. A fevéllőkot a balőlem álló forradalmi bizottmány agyonlővésére ítlál — ez részini megoldja o késodalmes válaszok problémáját, ésrint új üzleti lehetőséget nyújt, amennyiben kiraktom a 'Fűlbőlővést vállalak' táblát. Perszo ez még nom magyarázat arra, HOGY HOVA RAKTA A POSTA A SÖREMET?I CSEKK OUT!

A legutóbbi PC-ABC-ben elhangzott rejtévény megfajtése: Ha az angolok 30-an vannak az osztályban, és mindenkinek más betűvel kezdődik a neve, okkor az luresa lenne, hiszen az angol ABC 26 betűből áll. Tehát vagy vannak benne olyanok is, akik nem angolok és a nevük é, á, ő, ú, ő, ü, stb. betűkkel kezdődik, vagy az angolok számolni sem tudnak. SZEKERES ZOLTÁN, Miskolc-Hejőcsaba

CoVboy: Touché! (Talált!) Tudja a franc, hogy mlől von szó, de a lényeg, hogy Őn nyert, méghozzá egy PC-t! PC, azaz Personal Chequo — ez lesz oz Őn majdnem egyedülálló lehetősége, hogy előfizethessen arra az újságra, ohova elküldte o helyes megfajtést! (Vojon miről lehet szó?)

Programova problemova

Helló CoV!

Hát szégyelljétek magatokat, így kiolni a szégyen vásárlóval, hogy megszüntetitek a PC programok másolását, mikor rendelni szeretnétek. Különben nem rossz az újság, csak kicsit nagyon színtelen. (OK, rajtam ne muljok!) A következő szám lila poplron lesz,

zölddel — CoVboy)

Szeretném megkérdezni, hogy lehet-e innen Szlovákiából tölteni rendelni, és hogy ha igen, akkor hogyan. Ja, és mennyibe kerülne, ha koronában kellene fizetni?

Mi lenne, ha beszerelnétek egy-két sakk programot C64-esekhez? Szerintem nem dől-ne össze a világ. Nos, ennyi. Cső! Drodza NÁGEL ZOLTÁN, Dunaszerdahely Julemnického 201/3, 92901

CoVboy: Sorry, de mióta elszagódtam (software) iondőr altábornagynak, azóta bevonattam a Jolly Rogart. Egyébként is: itt nom másolt senki! Elhatárolok magunkat a gonosz programmésolóktól! Blablablabla. Ettől persze még lehet rendelni, különösen a délutáni órákban — de legalább vegyél tőlem egy diplomát hozzá. Tők eledati, most nyomtatom. (Persze ez a bót csak addig működik, omig meg nam olakul a diploma police — akkor átveszem azt is.) Rendkívül fontos rászhoz érkaztunk: miba kerül ez neked, ha koronában akarod fizetni? Az életembe. Engem te ne fenyegezz ilyen pénzzemmel! (Pillanat. Milyen korona? Svéd? Esetleg dán?) Mindegy, azért kirtam a címedet, hátha o Vöröskoroszt vagy valami egyéb 'segályszerv' küld neked valami utánpótlást. Mivel dolgaikat imígyen rendeztük is vitás kérdósolnket, má csak egy talóls kérdésom lenne: mi a szösz az a Drodza? (Még a Dada so tudta, da azt mondta, hogy szinte biztos nom sumór.)

Élydienddi-rovat (Alternative Oungeons & Dragons)

(Nyitásnak rögtön egy vers volt, hogy mindenki tudja, mira számíthat. Jó helyen van: tűz martalákaul vetattem — CoVboy)

NIGHTMARE IN CoVCITY

Műfaj: modern dráma. Keletörténet: Egy teljesen ismeretlen helyen térsz magadhoz. Minden tagod láj. Megpróbálsz visszaélmé-kezni, de mindent ellejtettél...

1. K

Egy idegen városban vagy. Nem tudod, hogy kerültél ide. Egy luresa, zöldie festett, műanyag úton állsz a város szélén. Ha a város felé vezető úton messz tovább, akkor lapozz 2-re. Ha nom, akkor lapozz oda, ahova akarsz. (Korrekt játék. Ah. Úgy látom nyertem, nam is olvasom tovább — CoVboy)

2. É

Még kora reggel van (ogy utcai óra éppen 11-et bögött), ezért senki sem látsz az utcón. Jobbja egy, luresa, sőröskorsó alakú ház áll, balra pedig egy ovális épület, aminek egy monumentális boclef van a tetején. Ha a sőröskorsót nézed meg, lapozz a 3-ra, ha a másikat, akkor a 4-re.

3. P

Egy kocsmába lépsz. (Na vágja. Célbo értünk — CoVboy) Körben mindenféle züllött alakok ülnek, és sört isznak. Egyikük feléd tántorog:

— Szevasz Káboly! Látod ott azt a darts-táblát? Tippeld meg, mennyi a legtöbb elérhető pont egy körben (3 dobás)! Mit mondasz?

180 — lapozz az 5-re
200 — lapozz a 6-re
576 — lapozz a 9-re
... — lapozz a 7-re

4. E

Furcsa kinézetű alak rohan feléd egy bohóderi kivájt szemét lobogtatva a kezében. Ha megküzdesz vele a WIZARD OF WAR nevű akciójátékban, akkor nyertél és kapsz tőle egy furcsa kis sárga cotlit (ne felejtésd el bejelölni a kalandlapon), és lapozz a 3-ra. Ha nom, akkor vedd úgy, hogy meghaltál.

5. S

— Hukk... Szeress sáiga csekket... nem lehet teljes az életem... aighhhh... — iobogi és kiloheli alólkát. Egy másik részeg előjön. Belerűg a hullába és így szól: (lapozz 7-re)

MAXIM

KFT.

ALAPLAPOK:

386 DX-40 MHz + 128k CACHE OPTI CHIPSET	11.500,- Ft
486 DLG-33 MHz + 128k CACHE 2VLB OPTI CHIPSET	17.900,- Ft
486 DX-40 MHz + 128k CACHE 3VLB OPTI CHIPSET	26.590,- Ft
486 DX2-66 MHz + VGA vezérlő	39.900,- Ft
486 DX2-66 MHz + 128k CACHE, VLB OPTI C.SET	35.450,- Ft
486 DX2-66 MHz + 128k CACHE, VLB OPTI C.SET, INTEL	36.450,- Ft
PENTIUM 60 MHz + 256k CACHE, VLB ETD CHIPSET	83.900,- Ft
PENTIUM 90 MHz + 256k CACHE, PCI	118.900,- Ft
3/486 lap 128k CACHE, VESA OPTI CHIP	9.990,- Ft
486 lap 128k CACHE, 3 VESA ALI CHIP GREEN	11.950,- Ft
486 lap 256k CACHE, 3 VESA OPTI CHIP GREEN, ZIF	11.950,- Ft
486 lap 256k CACHE, 3 VESA ALI CHIP GREEN PCI	15.800,- Ft

CPU

486 DLG-33 MHz	7.890,- Ft
486 DX-40 MHz	16.600,- Ft
486 DX2-66 MHz CYRIX	24.900,- Ft
486 DX2-66 MHz INTEL	28.900,- Ft
PENTIUM 60 MHz	63.900,- Ft
PENTIUM 90 MHz	93.900,- Ft
CPU hűtőventilátor	990,- Ft
CPU hűtőventilátor (PENTIUM)	2.990,- Ft

WINCHESTEREK

AT BUS 80 MB CONNER	16.900,- Ft
AT BUS 270 MB MAXTOR	19.950,- Ft
AT BUS 340 MB CONNER	20.950,- Ft
AT BUS 420 MB WD. CONNER	24.950,- Ft
AT BUS 540 MB QUANTUM, CONNER	31.900,- Ft
SCSI 540 MB QUANTUM PRODRIVE	33.900,- Ft
SCSI 1 GB QUANTUM EMPIRE	78.800,- Ft
SCSI 2 GB QUANTUM EMPIRE	139.900,- Ft
WINCHESTER BEÉPÍTÓ KERET	190,- Ft
WINCHESTER BEÉPÍTÓ KERET (ELŐLAPPAL)	280,- Ft

VEZÉRLŐKÁRTYÁK

IDE FDD/HDD VEZÉRLŐ (ISA)	1.100,- Ft
IDE FDD/HDD VEZÉRLŐ + MULTI I/O (ISA)	1.190,- Ft
IDE FDD/HDD VEZÉRLŐ + MULTI I/O (VESA)	1.950,- Ft
IDE FDD/HDD CACHE VEZÉRLŐ (OPTI LOCAL)	14.500,- Ft
IDE FDD/HDD CACHE VEZÉRLŐ (VESA) MAX 16MB	15.400,- Ft
IDE FDD/HDD CACHE VEZÉRLŐ (VESA) 512k CACHE + I/O	15.400,- Ft
AT I/O KÁRTYA (2S, TP)	1.050,- Ft

HÁZ + TÁP

R&M BABY HÁZ + 200W TÁP	5.550,- Ft
R&M BABY TORONYHÁZ + 200 W TÁP + KIJELZŐ	5.550,- Ft
R&M NAGY TORONYHÁZ + 200 W TÁP + KIJELZŐ	12.900,- Ft
R&M SLIM HÁZ + 200 W TÁP	6.800,- Ft
R&M MULTIMÉDIA HÁZ + 200 W TÁP	11.800,- Ft
200 W TÁPEGYSÉG BABY/SLIM HÁZHOZ	3.200,- Ft
R&M UPS 250 VA	12.900,- Ft
R&M UPS 750 VA	32.900,- Ft

VGA VEZÉRLŐ

VGA 256KB	3.450,- Ft
VGA 512 KB RAM	4.700,- Ft
VGA 512 KB RAM TRIDENT 8900	5.500,- Ft
VGA 1 MB RAM TRIDENT 8900CL TRUE COLOR	7.900,- Ft
TSENG ET 4000 1 MB RAM (TRUE-COLOR)	9.700,- Ft
OAK 087 VESA HI-COLOR 1 MB RAM WINDOWS ACCELERATOR	9.200,- Ft
AVGA 4 VESA TRUE COLOR 1 MB RAM WINDOWS ACCELERATOR	9.900,- Ft
WOC PARADISE TRUE COLOR VESA LOCAL BUS WINDOWS ACC	11.500,- Ft
S3 805 TRUE COLOR VESA LOCAL BUS WINDOWS ACC	11.300,- Ft
ALG 2231 TRUE COLOR PCI LOCAL BUS WINDOWS ACC	11.900,- Ft
S3 864 TRUE COLOR PCI BUS WINDOWS ACC. 1 MB	14.900,- Ft
S3 864 TRUE COLOR PCI BUS WINDOWS ACC. 2 MB	18.700,- Ft
TSENG ET4000 TRUE COLOR PCI BUS WINDOWS ACC.	14.900,- Ft

RAM BŐVÍTÉSEK

RAM IC 414256	600,- Ft
SRAM IC 32kx8 bit (CACHE)	400,- Ft
RAM MODUL 256 KB SIMM	1.600,- Ft
RAM MODUL 1 MB SIMM	4.200,- Ft
RAM MODUL 4 MB SIMM	15.680,- Ft
RAM MODUL 4 MB SIMM (1 MB x 36 bit)	19.700,- Ft
RAM MODUL 8 MB SIMM (2 MB x 36 bit)	38.200,- Ft
RAM MODUL 16 MB SIMM (4 MB x 36 bit)	64.900,- Ft

MONITOROK:

R&M 14" MONOCHROME SVGA	11.500,- Ft
R&M 14" COLOR SVGA (0.28 DP)	25.950,- Ft
R&M 14" COLOR SVGA LOW RADIATION (0.28 DP)	26.950,- Ft
R&M 14" COLOR SVGA NON INTERLACED (0.28 DP)	27.900,- Ft
R&M 14" COLOR SVGA NON INTERLACED (0.28 DP) LR	30.900,- Ft
R&M 17" COLOR SVGA 1280x1024 LOW RADIATION	94.900,- Ft
MONITOR FILTER UVEG, FOLOELT	980,- Ft
MONITOR FILTER UVEG, FOLOELT 3M AFL 100	4.792,- Ft

Üzlet Iroda és Szerviz
H-1092 Budapest Erkel utca 13/a
Tel.: 217-8762, 217-9347, 218-5144
Fax: 218-5099

Üzlet: H-1085 Budapest József krt. 36.
Tel./Fax: 210-2800

HÁLÓZAT:

ETHERNET 16 BIT RE 2000 COAX JUMPERLESS	3.900,- Ft
ETHERNET SMC 16 ELITE COAX	9.800,- Ft
RG 58 ETHERNET KABEL	35,- Ft
SDDM LEZÁRÓ	150,- Ft
DNC CSATLAKDZO	150,- Ft

CO-PROCESSOR:

384SX-40 ULSI	5.900,- Ft
3870X-33 INTEL (486 DLG-33-hoz)	4.900,- Ft
387DX-40 ULSI	5.900,- Ft
487DLG-33/40 (386DX-33/40 MHz-hez is)	3.900,- Ft

LEMEZEGYSÉGEK, LEMEZEK:

JAPAN 1.2 MB FLOPPY MEGHAJTÓ	5.790,- Ft
JAPAN 1.44 MB FLOPPY MEGHAJTÓ	3.900,- Ft
PANASONIC 1.2 MB FLOPPY MEGHAJTÓ	5.690,- Ft
PANASONIC 1.44 MB FLOPPY MEGHAJTÓ	4.590,- Ft
STREAMER 250 MB BELSŐ	23.900,- Ft
STREAMER 250 MB KÜLSŐ	29.900,- Ft
FLOPPY BEÉPÍTÓ KERET	280,- Ft
STREAMER ÉS FLOPPY KÜLSŐ HÁZ	7.900,- Ft
DISK NO NAME 3.5", 1.44 MB	650,- Ft
DISK R&M 5.25", 1.2 MB	480,- Ft
DISK R&M 3.5", 1.44 MB	720,- Ft
DISK 3M 5.25", 1.2 MB	750,- Ft
DISK 3M 3.5", 1.44 MB	1.200,- Ft
STREAMER CARTRIDGE 3M DC2120	1.850,- Ft

FAX/MODEM:

ROCKWELL FAX/MODEM (WINDOWS)	5.500,- Ft
BEST DATA 9624 FO + DLI WINFAX	5.700,- Ft
BEST DATA 9624 FP POCKET	10.700,- Ft
GVC 1114 FAX/MODEM 14400 bps belső (MNPS)	16.500,- Ft
GVC 1114 FAX/MODEM 14400 bps külső (MNPS)	18.500,- Ft

BILLENTYŰZET:

R&M 101 GOMBOS BILLENTYŰZET (ANGOL)	1.680,- Ft
R&M 101 GOMBOS BILLENTYŰZET (CIRILL)	2.380,- Ft
R&M 102 GOMBOS BILLENTYŰZET (MAGYAR)	1.990,- Ft
R&M 111 GOMBOS BILLENTYŰZET (SZÁMOLÓGÉPES)	4.190,- Ft
R&M 103 GOMBOS BILLENTYŰZET (TRACKBALL)	4.480,- Ft

MOUSE, JOYSTICK:

MOUSE AGM 600E	1.350,- Ft
MOUSE AGM 800E	840,- Ft
TRACKBALL LAPTOP-hoz	1.950,- Ft
JOYSTICK QUICKSHOT 123 WARRIOR	1.380,- Ft
MOUSE PAD	180,- Ft

MULTIMÉDIA:

SOUND BLASTER 2.0 COMP. HANGKÁRTYA MULTI CD	4.480,- Ft
SOUND GALAXY PRO 16 EXTRA (16 BITES SB PRO)	9.900,- Ft
SOUND GALAXY MULTIMÉDIA UPGRADE KIT dupla seb	39.900,- Ft
TRUMP 16 BITES HANGKÁRTYA MULTI CD	7.975,- Ft
CD-ROM MEGHAJTÓ SOUND GALAXY dupla seb (PLAY gomb)	14.900,- Ft
CD-ROM MEGHAJTÓ PANASONIC dupla seb	17.500,- Ft
CD-ROM MEGHAJTÓ PANASONIC SCSI-2 DUPLA SEBESSEGU	23.900,- Ft
SCSI-2 vezérlő CD-ROM-hoz	7.900,- Ft
R&M MULTIMÉDIA HÁZ (ERŐSÍTŐ, HANGSZÖRŐK)	11.800,- Ft
MPEG DEKÓDER (SVGA, PAL, NTSC)	39.550,- Ft
ULTRASOUND 16 BIT HANGKÁRTYA MULTI CD	25.900,- Ft

KIEGÉSZÍTŐK:

DC-40L (3.5"x40 db) lemeztartó doboz	290,- Ft
DC-80L (3.5"x80 db) lemeztartó doboz	380,- Ft
DC-120L (3.5"x120 db) lemeztartó doboz	520,- Ft
DC-60L (5.25"x60 db) lemeztartó doboz	380,- Ft
DC-110L (5.25"x110 db) lemeztartó doboz	450,- Ft
MM 642L multimédia tároló doboz	580,- Ft

HP PRINTEREK:

DESKJET 520 TINTASUGARAS A4, LAPADAGOLÓ	37.900,- Ft
LASERJET 4. A4. 600 DPI. LEZER, TONER	158.900,- Ft
LASERJET 4L. A4. 300 DPI. LEZER, TONER	97.000,- Ft
TONER HP 41	12.900,- Ft
TINTAPATRON HP DeskJet 510-hez	3.990,- Ft

CANON PRINTEREK:

CANON BJ 10SX TINTASUGARAS, A4	26.900,- Ft
CANON BJ 330 TINTASUGARAS, 1 MB, 360 DPI	76.900,- Ft
LAPADAGOLÓ ASF 1311	13.900,- Ft

SCANNER/TABLET:

LOGITECH SCANMAN 32 SCANNER DOS	11.900,- Ft
ACECAT 5"x5" (WINDOWS-hoz)	14.900,- Ft
ACECAT 5"x5" CADPRO (WINDOWS - AUTOCAD)	17.900,- Ft
O-8900 18"x12"	44.900,- Ft
D-9000 12"x12"	29.980,- Ft

Multimédia eszközök, lemezek szenzációs áron!

Sound Blaster 2.0 kompatibilis hangkártya multi CD	4.480,- Ft
Sound Blaster kompatibilis 16 bites hangkártya multi CD	7.975,- Ft
Ultrasound 16 bites wavetable hangkártya	25.900,- Ft
AZTECH CD ROM dupla sebességű	14.700,- Ft
Panasonic CR 562 CD ROM dupla sebességű	17.500,- Ft
Cinera MPEG kártya (SVGA, PAL, NTSC)	39.550,- Ft

Multimédia CD lemezek hatalmas választékban!



Cikkszám	Megnevezés	Kategória	Fogy. Ár
CDG00076	CD F-117A Stealth Fighter	GAMES	4000,- Ft
CDG00012	CD F-15 Strike Eagle III.	GAMES	2600,- Ft
CDG00077	CD Falcon Sold	GAMES	16720,- Ft
CDV00004	CD Fast Cars and Fantasy W.V	ADULT	5500,- Ft
CDG00037	CD Font Elegance	DESKTOP	2310,- Ft
CDG00078	CD O.O.R.G.	GAMES	6160,- Ft
CDG00007	CD Game Box for Windows	DAMES	2000,- Ft
CDG00008	CD Game Box Vol. 1.	GAMES	2000,- Ft
CDG00079	CD Gamemaster, The	GAMES	3360,- Ft
CDG00080	CD Daghils Khan	GAMES	2720,- Ft
CDG00042	CD Gifs Galore	DESKTOP	4000,- Ft
CDG00081	CD Goblins 3	GAMES	5200,- Ft
CDG00082	CD Grandest Fleet, The	GAMES	10320,- Ft
CDG00083	CD Grandmaster Chess	GAMES	7680,- Ft
CDG00084	CD Harry & the Haunted House	GAMES	10320,- Ft
CDS00124	CD Hot Sound and Vision	GAMES	4000,- Ft
CDG00031	CD Legends of Porn II.	ADULT	4800,- Ft
CDG00088	CD Lost in Time	GAMES	5520,- Ft
CDG00089	CD Lunious	GAMES	6160,- Ft
CDG00091	CD Mad Dog Mcree	GAMES	4320,- Ft
CDG00090	CD Mad Dog Mcree 2	GAMES	5200,- Ft
CDG00013	CD Mantle	GAMES	3400,- Ft
CGV00001	CD MAX-3000-video (2 CD)	COI	5500,- Ft
CDR00024	CD Microsoft 4 titles (4 CD)	EDU	29000,- Ft
CDG00092	CD Multimedia Value Pack	GAMES	11680,- Ft
CDG00093	CD MVP Game Jamboree	GAMES	2080,- Ft
CDG00094	CD Night of L. Living D.	AVI MOV	2080,- Ft
CDG00095	CD Oregon Trail	GAMES	11040,- Ft
CDG00032	CD Penhouse Interactive	ADULT	19000,- Ft
CDG00098	CD Pinball Arcade	GAMES	7992,- Ft
CDR00008	CD Pixofoto CD & Sampler	DESKTOP	3400,- Ft
CDG00097	CD porky Pig	AVI MOV	2080,- Ft
CDG00098	CD Privateer	GAMES	13840,- Ft
CDG00099	CD Psychotron	GAMES	11920,- Ft
CDG00100	CD Quantum Gate	GAMES	4880,- Ft
CDG00101	CD Quarantine	GAMES	11680,- Ft
CDG00102	CD Return to Zork	GAMES	4000,- Ft
CDV00002	CD Robocop - The future... (2 CD)	COI	5500,- Ft
CDG00103	CD Satan	GAMES	2720,- Ft
CDG00105	CD Sawdust	GAMES	12640,- Ft
CDG00044	CD Softfactor PhotoCD Access	DESKTOP	5200,- Ft
CDG00104	CD Shadowcaster	GAMES	12640,- Ft
CDG00045	CD Sights & Sounds to the Maxx	DESKTOP	4600,- Ft
CDG00106	CD Slimy 2000	GAMES	6800,- Ft
CDG00107	CD Sink or Swim	GAMES	5200,- Ft
CDR00005	CD Sound Library	SOUND	2000,- Ft
CDG00108	CD Star Trek 25th Anniversary	GAMES	5200,- Ft
CDG00015	CD Stellar-7	GAMES	3400,- Ft
CDG00109	CD Subwar 2050	GAMES	15040,- Ft
CDG00018	CD Super Game Vol. 1	GAMES	3400,- Ft
CDG00017	CD Super Game Vol. 2	GAMES	3400,- Ft
CDG00018	CD Super Game Vol. 4	GAMES	3400,- Ft
CDG00023	CD T. J. Finds a Friend	EDU	5200,- Ft
CDG00025	CD The Journeyman Project	GAMES	4000,- Ft
CDG00020	CD The Last Dinosaur Egg	GAMES	3400,- Ft
CDG00014	CD The Vampire's Cotlin	GAMES	3400,- Ft
CDG00046	CD Too Many Type Fonts	DESKTOP	2080,- Ft
CDG00110	CD Tower of Fear	GAMES	2720,- Ft
CDG00111	CD Trump Castle 3	GAMES	10160,- Ft
CDG00112	CD Ultima I-IV	GAMES	8320,- Ft
CDG00113	CD Video Game Solution Disk	GAMES	5200,- Ft
CDG00114	CD Wacky Funsters	GAMES	5200,- Ft
CDR00122	CD Warplanes	EDU	11920,- Ft
CDG00027	CD Who Shot Johnny Rock	GAMES	5400,- Ft
CDG00115	CD Wolfenstein 3D & Blake Stone	GAMES	2560,- Ft
CDG00118	CD Wrath of the Demon	GAMES	2720,- Ft
CDV00003	CD Year of The Comet (2 CD)	COI	5500,- Ft

A fenti árak a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!

A CD-k megvásárolhatók fenti üzletünkben, vagy megrendelhetők a COM-WARE Kft-n keresztül postal útvárral a befűzött levéllel.

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

Üzleteink: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790
1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel/FAX: 149-6165, Tel.: 140-2101
1191 Budapest, Katlica utca 9. Tel: 280-4267
Fax: 251-2385, 220-1643
Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.
Szervizünk: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790

Commodore Számítógépek

	Árak
Commodore Amiga 500/500 Plus	23.992,- Ft
Commodore Amiga 600	28.792,- Ft
Commodore Amiga 1200	43.992,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	47.992,- Ft
+ 250 MB Hard Disk (2.5 inch)	36.990,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék	23.992,- Ft
C= Amiga 4000/040-25Mhz/4MB/0MB	239.920,- Ft
C= Amiga 4000/030-25Mhz/4MB/0MB	143.920,- Ft
PHILIPS 8833-II Stereo monitor	31.992,- Ft
Microvitec Multiscan 1438 Monitor (Amiga, PC SVGA)	55.992,- Ft
Commodore A-570 CD meghajtó	11.192,- Ft
Amiga 500/500Plus-hoz	3.992,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	7.432,- Ft
Commodore C-64 II	7.992,- Ft
Commodore C-64 Game set	7.992,- Ft
Commodore C-64 Terminator set	7.992,- Ft
Commodore Datasette	2.792,- Ft
Commodore MPS 1270 Printer (C64-hoz)	15.920,- Ft
Commodore Amiga -> Eurocart kábel	392,- Ft

Joystickok

	Árak
Joystickok széles választékban kaphatók (Dynamics, Quickshot)	696,- Ft-3.032,- Ft

Mágneslemezek

	Árak
NoName 3.5" DSHD lemez	392,- Ft
NoName 5.25" DSDD lemez BULK	152,- Ft
Maxell 5.25" MD 2HD lemez	552,- Ft
Maxell 3.5" MF 2HD lemez	872,- Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264,- Ft
FUJII 3.5" DSDD lemez	632,- Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	702,- Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392,- Ft
Prolex 3.5" DSDD lemez	432,- Ft
Prolex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.)	472,- Ft
Prolex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form.)	680,- Ft
Prolex 5.25" DSHD lemez (11 db/Form.)	288,- Ft

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega program! Árak: 1.592,- Ft-9.592,- Ft-ig!

Memóriabővítők

	Árak
512 Kb-os órási bővítő Amiga 500-ba	3.992,- Ft
10 Mb-os órási chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.592,- Ft
10 Mb-os órási chip bővítő Amiga 600-ba	5.592,- Ft
20 Mb-os órási bővítő Amiga 500/500 Plus-ba	7.892,- Ft
0 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	777,- Ft
10 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	777,- Ft
20 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	777,- Ft
40 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	777,- Ft
80 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	50.392,- Ft
20 Mb-os PCMCIA bővítő A600/A1200-ba	11.992,- Ft

Sega Termékek

	Árak
Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	18.392,- Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	12.792,- Ft
Sega MegaCD II + 3 CD játék	39.192,- Ft
Sega MegaCD II + 1 CD játék	31.992,- Ft
Sega Game Gear + 1 játék	11.192,- Ft

Egyéb kiegészítő termékek

	Árak
Noris porvédő Amiga 600-ra	792,- Ft
Noris porvédő C-64 I-re	72,- Ft
Noris porvédő C-64 II-re	632,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz	392,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz	777,- Ft
Swifty Mouse Amigához	777,- Ft
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	777,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2.000,- Ft
Midi Amiga Interface	2.600,- Ft
Handyscanner Fekete/Fehér Amigához	14.392,- Ft
Sorind Enhancer Amigához	1.892,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amigára	19.992,- Ft
1.75 Mb HD külső floppy Amigához	13.592,- Ft
2.5"-2.6" Hard disk kábel	792,- Ft
Mouse pad	200,- Ft
C-64 midi szoftverrel	5.200,- Ft
Képdigitálizáló (színes) Alan ST-hoz	2.392,- Ft
Beyond the minds eye (Computer Animáció)	2.392,- Ft

Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

Alaplapok

386DX-40 Mhz 128 Kb Cache (CHIP, AMI)	9.992,- Ft
486SLC-33 Mhz 64 KB Cache (ETEQ, IBM OEM)	9.784,- Ft
486SLC-25 Mhz	12.120,- Ft
486DX-XX Mhz 256Kb Cache, 3 VESA (Deep Green, OPTI, Win AMI)	11.360,- Ft

Processzorok, koprocesszorok

486DX-33 Mhz CYRIX	12.360,- Ft
486DX-33 Mhz AMD	17.440,- Ft
486DX-33 Mhz INTEL	19.992,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX	13.400,- Ft
486DX-40 Mhz AMD	19.192,- Ft
486DX-50 Mhz CYRIX	14.120,- Ft
486DX-50 Mhz AMD	19.520,- Ft
486DX-50 Mhz INTEL	20.992,- Ft
486DX-66 Mhz CYRIX	21.680,- Ft
486DX-66 Mhz AMD	23.120,- Ft
486DX-66 Mhz INTEL	23.760,- Ft
486DX-80 Mhz AMD	30.120,- Ft
486DX-75 Mhz INTEL	52.400,- Ft
486DX-100 Mhz INTEL	58.800,- Ft
INTEL PENTIUM 66 Mhz	62.880,- Ft
INTEL PENTIUM 90 Mhz	75.440,- Ft

FAX-modemek

ZOLTRIX 96/48/24 BPS belső	4.400,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS belső	13.280,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS külső	18.040,- Ft
ZOLTRIX 28800 BPS belső	24.160,- Ft

CD-ROM

PANASONIC CD-ROM dupla sebesség vezérlővel	15.696,- Ft
MITSUMI CD-ROM tripla sebesség AT BUS	23.920,- Ft

Hangkártyák, Kézi scanner

Sound Blaster passzív hangszóró (1 pár)	1.344,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró XBASS (1 pár)	2.400,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró XBASS 2 (1 pár)	11.760,- Ft
Sound Blaster 2.0	5.992,- Ft
Sound Blaster Pro-2	10.240,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	12.992,- Ft
Sound Blaster 16 MULTI CD	16.800,- Ft
Sound Blaster 32 AVE	35.360,- Ft
Gravis Ultra Sound	18.992,- Ft
Gravis Ultra Sound Max	28.992,- Ft
Mono kézi scanner 256 színek + SW	13.360,- Ft
GENIUS color kézi scanner + SW	26.960,- Ft

I/O kártyák

IDE + HDD / FDD 251P1G	1.320,- Ft
IDE/HDD/FDD 251P1G Vesa	2.120,- Ft
REALTEK VGA 256 Kb RAM	2.020,- Ft
Trident 9000C VGA 512KB RAM	4.240,- Ft
Trident 8900D VGA 1 MB RAM	6.992,- Ft
S3 VGA 1/2 MB, VESA, TC	9.360,- Ft
TSENG ET 4000AX VGA 1MB, Vesa	11.240,- Ft
Tomahawk 1/1 MB, Vesa TC, GUI	11.552,- Ft
Sky Eagle 1/2 MB, Vesa TC	15.360,- Ft

Ramok, Winchesterek

414256 DIP RAM	576,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1.384,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns	3.792,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	13.992,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns 36 bit	15.992,- Ft
8 Mb SIMM 70 ns 36 bit	31.992,- Ft
16Mb SIMM 70 ns 36 bit	63.992,- Ft
210 Mb Quantum winchester	17.920,- Ft
260 Mb SEAGATE winchester	18.240,- Ft
340 Mb Western Digital winchester	20.992,- Ft
420 Mb Conner winchester	21.520,- Ft
520 Mb Maxtor winchester	25.400,- Ft
1400 Mb Quantum SCSI winchester	111.992,- Ft
2200 Mb Quantum SCSI winchester	139.992,- Ft

Monitorok

14" Mono (1024x768, 0.28) DTS	10.480,- Ft
14" Svga (1024x768, 0.28) AXION	23.520,- Ft
14" Svga (1024x768, 0.28) AXION NI, LR	27.840,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad, DAEWOO	25.992,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad, NI) DAEWOO	28.480,- Ft
15" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad, NI, DIG) AXION	35.992,- Ft
15" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad, NI, DIG) DAEWOO	37.680,- Ft
17" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad, NI, DIG) DAEWOO	82.400,- Ft
21" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad, NI, DIG) DAEWOO	199.200,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

Babyház, 1.44MB FDD, IDE + 251P1G, 101 gombos bill	14" mono VGA 256KB			14" AXION color SVGA + 512KB VGA kártya			
	210MB	250MB	420MB	210MB	250MB	420MB	520MB
A386SX-40Mhz 2MB RAM	56.824,-	57.144,-	61.896,-	71.656,-	71.976,-	76.728,-	79.136,-
A386DX-40, 128KC, 4MB RAM	68.080,-	68.400,-	73.152,-	82.912,-	83.232,-	87.984,-	90.392,-
C486 SLC33, 64KC, 2MB RAM	59.888,-	60.208,-	64.960,-	74.720,-	75.040,-	79.792,-	82.200,-
C486 DLC40, 128KC, 4MB RAM	72.568,-	72.888,-	77.640,-	87.400,-	87.720,-	92.472,-	94.880,-
C486 DX33, 256KC, 4MB RAM	81.768,-	82.088,-	86.840,-	96.600,-	96.920,-	101.672,-	104.080,-
C486 DX40, 256KC, 4MB RAM	82.808,-	83.128,-	87.880,-	97.640,-	97.960,-	102.712,-	105.120,-
C486 DX2-66, 256KC, 4MB RAM	83.528,-	83.848,-	88.600,-	98.360,-	98.680,-	103.432,-	105.840,-
I486 DX2-66, 256KC, 4MB RAM	93.720,-	94.040,-	98.800,-	108.560,-	108.880,-	113.632,-	116.040,-
A486 DX2-80, 256KC, 4MB RAM	99.528,-	99.848,-	104.600,-	114.360,-	114.680,-	119.432,-	121.840,-
I486 DX4-100, 256KC, 4MB RAM	129.904,-	130.224,-	134.976,-	144.736,-	145.056,-	149.808,-	152.216,-
PENTIUM 60Mhz, 512KC, 8MB RAM	162.424,-	162.744,-	167.496,-	177.256,-	177.576,-	182.328,-	184.736,-

Árunk az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak! Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!